OAK MOOK 591

アーケードゲーム進化論

シューティング編

HIROYUKI MAEDA
前田尋之【監修】



オークラ出版

監修者プロフィール

前田尋之（まえだ ひろゆき）

1972年愛媛県松山市生まれ。1990年徳間書店インターメディアにてパソコンゲーム誌の編集に携わったことがきっかけで多数の出版物の編集・執筆に関わる。その後、1996年にコナミに入社。以後同社退職後も家庭用ゲームソフトをはじめパソコンゲームの開発へと活躍の場を広げている。著書に『家庭用ゲーム機興亡史　ゲーム機シェア争奪30年の歴史』『ホビーパソコン興亡史　国産パソコンシェア争奪30年の歴史』『海外のゲーム&パソコンガイドブック』、監修に『懐かしのホビーパソコンガイドブック』がある。

ツイッターアカウント
http://twitter.com/hiropapa00

Cover Design：竜口智圭（タツグチ デザイン事務所）

OAK MOOK 591

アーケードゲーム進化論

シューティング編

HIROYUKI MAEDA
前田尋之
【監修】

オークラ出版

OAK MOOK 591

アーケードゲーム進化論

シューティング編

HIROYUKI MAEDA
前田尋之【監修】



オークラ出版

CONTENTS

第1章 固定画面シューティングゲーム

第2章 スクロールシューティングゲーム

第3章 3Dシューティングゲーム

第4章 ガンシューティングゲーム

第5章 FPS/TPSシューティングゲーム

第6章 APPENDIX

CONTENTS

はじめに

私はゲームが大好きである。幼い頃から当時の小・中学校で禁止（今からは信じれらないかもしれないが、当時は不良の温床といわれ、大抵の学校では校則で禁止されていた）されていながらも50円玉、100円玉を握り締めてゲームセンターに入り浸っていた。パソコンを買ったのもアーケードゲームが多数移植されていたためだったし、家庭用ゲーム機の機種選びだってアーケードからの良質な移植が多かったPCエンジンやメガドライブを選んだものだ。思えば、私の青春はまさにアーケードゲームと共にあったと断言してもいい。

中でも心奪われたのはシューティングゲームというジャンルであった。次々と迫る敵機を撃破したときの爽快感、危機一髪で上手く避けることができたときの痺れるような感覚。折りしも1980年代はシューティングゲームの黄金期で、『ゼビウス』『グラディウス』『ダライアス』『ドラゴンスピリット』『スペースハリアー』『アフターバーナー』……1作品ごとにゲームの表現力やシステムは格段に進化していき、100円で楽しめるつかの間の快楽を享受していた。思えばゲーマーとして最高の時期に青春を過ごすことができたのかもしれない。

『家庭用ゲーム機興亡史』以来、数々のゲーム&パソコン関連の本を上梓してきたが、当時の空気、思い出を少しでも後世に残したいという一貫した気持ちで取り組んできた。となれば、私自身がまさに青春を捧げてきたアーケードゲームというテーマも長らく手がけたかったテーマであり、中でも常にその中心にあったシューティングゲームを纏めたいと考え、執筆に至った次第である。

ゲームの開発はリスペクトの重ね合わせで磨かれるものであり、その様はまさに進化の過程を眺めるかのようである。些かいかついタイトルだといえなくもないが、『アーケードゲーム進化論』という視点で、黎明期から近代に流れる映像表現、ゲームシステム、インターフェースなどの進化の流れを感じ取っていただければと思う。

なお、近年は比較的過去の情報でも入手しやすい世相なだけに、本書では各タイトルの詳細な解説よりは、まず「知ってもらうこと」、ビジュアルを軸に「感じてもらうこと」に重きを置いた。興味を持っていただいたタイトルは本書をきっかけに個々で詳しく調べていただくもよし、本書を肴に昔話に興じていただくもよし、お求めいただいた読者諸兄のゲーム研究の一助になれば幸いである。

ちなみに、本書と対をなす形で『アクションゲーム編』も並行して執筆中である。近いうちにご案内できると思うが、もし興味があればこちらも手に取っていただければと思う。

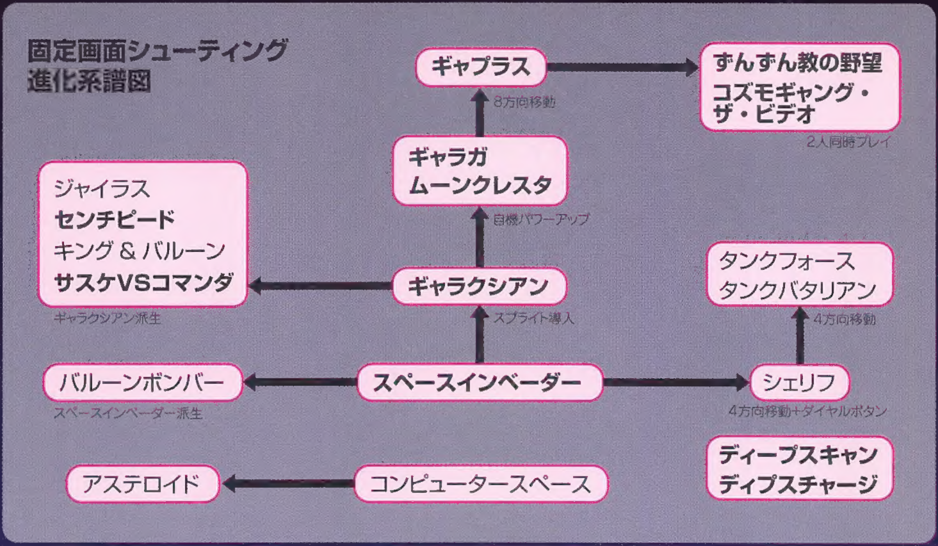
2016年3月
監修：前田尋之

- 本書中で取り扱っているコンピューター、ソフト、その他各商品は、TM及び ©、® 表記を省略しておりますが、各種権利は該当各社に帰属しており、各社の商標または登録商標です。
- 本書中で取り扱っているコンピューター、ソフト、その他各商品は、一部を除き現在では販売終了しております。本書の情報を元に各社へのお問い合わせはご遠慮ください。
- 社名および商品名は発売当時のものです。また一部、社名および商品名で正確な表記ではないものがありますが、可読性に配慮したためであり、誤読・誤解の誘発を目的としたものではありません。
- 社名表記には「株式会社」等の表記を省略しております。また、個人名の敬称を省略しております。
- 価格表示は原則として消費税抜きの表記となっておりますが、一部商品で当時の表記に倣って税込み表記になっているものがあります。
- 当時の情報を元に可能な範囲で記事を構成しておりますが、情報が不鮮明なため事実関係の精査が不十分な可能性があります。当時の関係者で情報をお持ちの方がいらっしゃいましたら、情報をお寄せいただければ幸いです。

第1章
固定画面シューティングゲーム

FIXED SCREEN SHOOTING GAME

いうまでもなく、シューティングの原型といえばスクロールでも3Dでもない、平坦な固定画面のゲームだった。しかし、『スペースインベーダー』をはじめ、数多の魅力的なゲームによって日本中が沸いていた時代が確かにあったのである。ここでは、そんな黎明期のゲームを紹介しよう。



シューティングのご先祖様『コンピュータースペース』

世界初のシューティングゲーム『コンピュータースペース』は、同時に世界初のアーケードゲームでもあった。後に世界初のゲーム会社・米アタリを設立することになるノーラン・ブッシュネルの手によって1971年10月に発売されたとされている。内容は1962年に作られたコンピューター用ゲーム『スペースウォー!』に着想を得て、一定時間内に宇宙船を打ち落とした数を競うというもの。FRPを使った曲線的なデザインが強烈に印象に残る4色の筐体を設計、1500台製造されたものの「見た目から内容がわかりにくい」という理由から、決して売り上げは良くはなかったという。

以後、ブッシュネルはアタリを設立、ベクタースキャンという描画方法によって『コンピュータースペース』をより洗練させた『アステロイド』を開発。アメリカでは類似ゲームが多数生み出されるほど認知される存在となった。

「自機を操作して弾を撃ち、敵を破壊する」という定義からすれば『コンピュータースペース』や『アステロイド』は紛れもなくシューティングゲームなのだが、不思議なことに本書で取り上げている数々のシューティングゲームの歴史とは繋がっていない。日本初のシューティングゲームであり、今日の隆盛を築くにあたった源流となる『スペースインベーダー』は、『コンピュータースペース』とはまったく違った方向から着想を得て生み出されたものなのである。





▲世界初のアーケードゲーム『コンピュータースペース』(ナッチング・アソシエーツ)。



▲宇宙船を操作して小惑星を破壊するシューティングゲーム『アステロイド』(アタリ)。

爆発的なヒットを飛ばした『スペースインベーダー』

国内外で爆発的なヒットを博し、社会現象にまでなったタイトルといえばなんといっても『スペースインベーダー』だろう。このゲームがきっかけとなって起業したゲームメーカーは数多く、また現在のゲームに影響を及ぼし続けている。まさに日本ゲーム史に残すべき傑作である。そんな『スペースインベーダー』はどのような経緯で生まれたのであろうか。

1970年代半ばになるとアメリカ生まれの『PONG』『ブレイクアウト（日本名：ブロックくずし）』（共にアタリ）が入ってきて、ビデオゲームの可能性を各社が模索し始める。もっとも、この頃のビデオゲームはCPUを使ったコンピュータではなく、TTLと呼ばれる汎用ICを組み合わせて作っていたため、ゲームごとに回路設計をする必要がありプログラムを組むということはできなかった。

『スペースインベーダー』は当時タイトーの子会社、パシフィック工業の社員だった西角友宏氏のもとにタイトーの営業から「『ブロックくずし』に負けないものを作ってくれ」という要望があったのが発端だが、西角氏は「ブロックが敵となって攻撃をしてくる『ブロックくずし』」+「的を打つ射的ゲーム」というアイデアを着想。これがシューティングゲームというジャンル誕生のきっかけとなった。

さらに西角氏は、これだけの複雑なゲームをTTLのみで設計することは難しいと考え、CPUを使って「プログラムによるゲーム開発」をテーマに据える。これによって『スペースインベーダー』はシューティングの開祖であると同時に、日本初のCPUを使ったビデオゲームという栄誉を得ることになったのである。宇宙侵略者（インベーダー）という世界観は、当時ヒットしていた映画『スターウォーズ』がベースになっており、インベーダーのデザインもH. G. ウェルズの小説『宇宙戦争』の挿絵をヒントに西角氏自身がドットデザインまで行ったという。

こうして完成した『スペースインベーダー』だが、社内評価は決して芳しいものではなかった。当初出荷されたのもタイトー直営のゲームセンターばかりで、さほど期待されていなかったことが誰の目にも明らかだったのである。しかし、実際に稼動開始すると高・大学生や若いサラリーマンを中心に注目され、他のゲームセンターからも注文の問い合わせが殺到した。タイトーは注文がさばききれないほどのバックオーダーを抱え、それでも注文は収束することなく過熱していったのである。それは後に語り継がれる「インベーダーブーム」の幕開けであった。

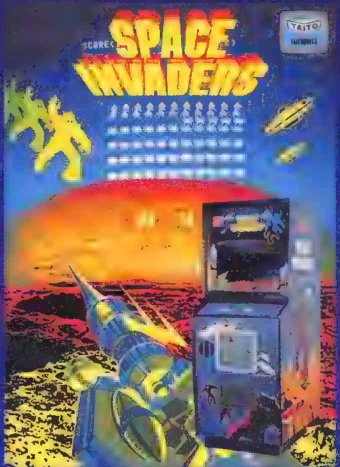
「インベーダーブーム」にまつわるエピソードは事欠かない。「インベーダーハウス」と呼ばれる『スペースインベーダー』オンリーのゲームセンターが乱立し、「硬貨の集金に4トントラックを使っていた」「市中から100円玉が枯渇し、日本銀行が急遽66億円分の100円玉を発行した」「あまりの人気ぶりにパチンコ屋はことごとく客を取られて冬の時代を迎えた」など、素直にうなずけるものから荒唐無稽じみたものまで様々であった。

当初は立ってプレイするアップライト筐体のみであったが、喫茶店に納入するテーブル筐体もリリース。目論見通り喫茶店からの注文が殺到し、テーブルが全て『スペースインベーダー』の「インベーダー喫茶」まで多数現れる始末であった。また、駄菓子屋の軒先やスーパーマーケットに片隅に置かれる小型のアップライト筐体も存在した。

ゲームセンターではゲーム代欲しさのカツアゲが横行し、「ゲームセンターは不良のたまり場」というイメージが定着するのもこの頃。校則で「ゲームセンターに入場禁止」と規定される学校が続出し、以後10年近くに渡りゲームメーカー各社はネガティブイメージ払拭に腐心することとなる。

『スペースインベーダー』は当時のパソコンでは定番の移植タイトルであった。大半が正規にライセンス取得していない





▶もはや知らぬ人はいないほどに有名なシューティングゲーム、『スペースインベーダー』（タイトー）。

勝手移植またはまがい物だが、それだけ『スペースインベーダー』が当時のユーザーにとって人気が高いタイトルであった証左であろう。さらに、「自分が持っているパソコンで『スペースインベーダー』を遊びたい」という欲求がプログラムを学ぶモチベーションとなり、1980年代前半のパソコンブームに繋がっていったといえる。

一方、家庭用ゲーム機では、アタリ2600（アタリ）は発売当時に販売台数がそれほど振るわなかったものの、『スペースインベーダー』が発売された途端に本体も爆発的に売れるほどのヒットになったというエピソードがある。アタリ2600版『スペースインベーダー』は、エポック社が日本でアタリ2600（日本での商品名は「カセットTVゲーム」）を発売するにあたって、「キラータイトルとして是非必要」とアタリに移植要請したというものであった。

本作を語るにあたって切り離せないのが海賊版問題である。

この時代のゲーム基板は特殊な専用チップではなく汎用部品のみで構成されていたため、コピー品を作ることは比較的容易であった。そのため、発売初期から海賊版が横行し、メーカーであるタイトーの頭を終始悩ませる要因となったのである。さらに皮肉なことに、インベーダーブームによって商品需要が高まっているにもかかわらず、タイトー自身の生産能力に限界があったことがかえって「本物が手に入らなければ海賊版でもいいから欲しい」と、海賊版を許す結果となってしまった。『スペースインベーダー』の販売台数は約30万台といわれているが、詳細は不明ながらそれと同数程度の海賊版が出回ったとされている。

当初は、タイトーも法的手段を辞さない構えで『スーパー・インベーダー』（マコト電子工業）『ムーンベース』（日本物産）などに対し損害賠償請求訴訟を行っていたが、当時『スペースインベーダー』の海賊版を作っていたメーカーは50～80社にのぼり、現実的な対応に限界があった。しかも、そもそも海賊版が横行する理由は「正規品が手に入らないから」であり、タイトー自身の生産体制が改善できない限り次から次へと新たな海賊版が生まれるのは目に見えて明らかだったのである。

そこで、タイトーは新日本企画（後のSNK）、サミー工業、ロジテック、ジャトレ、IPMの5社に対してライセンス許諾、OEM生産の形で生産させて増産の対策を採った。また、海賊版を作っていたメーカーに損害賠償を負わせるのではなく、ロイヤリティを支払うことで許諾を与えるといった方策も打ち出している。つまり、海賊版を潰すのではなく、名より実を取る方向にシフトしたというわけである。

『スペースインベーダー』は単純に世界初のCPUを使ったアーケードゲームというだけでなく、初のシューティングゲームであり、初のゲーム知的所有権裁判（当時は知的所有権周りの法整備が未熟なため単純な損害賠償訴訟であったが）であるなど、日本のゲーム市場に与えた影響は数知れない。

特に現在も存在するアーケードゲームメーカーのほとんどはこの時期に創業しており、『スペースインベーダー』の海賊版がルーツの会社も数多い。むしろ、訴訟から逃れようとオリジナリティを模索していった結果、様々な派生アイデアが盛り込まれてオリジナル作品を開発するようになったという側面もある。そう考えれば、『スペースインベーダー』はアーケードゲーム業界自体の偉大なる始祖といえるのかもしれない。

エイリアンが飛んで襲ってくる衝撃『ギャラクシアン』

『スペースインベーダー』発売以降、多数の海賊版が発売されたのは前項で触れた通りだが、『スペースインベーダー』の発想の延長にありながらエポックメイキングなシューティングゲームがナムコから1979年に発売された。その名は『ギャラクシアン』。

銀河戦士（ギャラクシアン）の名をタイトルに冠したそのゲームは、アメリカで一部のゲーム機に採用されていたスプライトという画像処理技術にいち早く着目。背景を流れる美しい星々をバックに、カラフルなエイリアンたちが滑らかな曲線を描いて自機に向かって飛んでくるという、それまでの『スペースインベーダー』からは考えられない動きを眼前で繰り広げたのだ。

スプライトとはキャラクター1つを1枚のセルのように管理することで、それぞれを自在に動かしたり重ね合わせをできるようにする技術である。それまでは文字もキャラクターも全部1枚のグラフィック画面に描いていたため、キャラクターを少し動かすにも全画面を描き直さなければならなかった。スプライトの導入によって、カラフルなキャラクターが自在に動かせるようになったというわけだ。

ポリゴンによるブレイクスルーが起きるまで、このスプライト技術は2D表示の花形となり、シューティングに限らずアー



▲エイリアンの多彩な動きに魅了された人も多かった『ギャラクシアン』（ナムコ）。

ケードゲームでの主要画像表現として大いに活用されることとなった。ちなみに、ファミコンをはじめとした家庭用ゲーム機や、MSX、X68000など一部のパソコンにもスプライト機能は搭載されており、これらの機種にはアーケードゲームの移植が積極的に行われた。

もし『ギャラクシアン』がなかったら、ここまでバラエティに富んだシューティング隆盛の時代は来なかったかもしれないと言えるほどに、同作とスプライト機能の存在は偉大だといえるだろう。

▶写真は『ギャラクシーフォースII』(セガ)。敵や弾はもちろんのこと、壁や構造物まで全て大量のスプライトで表現している。スプライト表現の極致ともいえるタイトルだ。



亜流からシューティングの進化が始まった

『ギャラクシアン』登場による衝撃は相当なものであった。それまで『スペースインベーダー』のコピー基盤を作っていた業者はこぞって『ギャラクシアン』のコピーに鞍替えし、模倣品がいたるところに溢れる結果となった。タイトーに代わって海賊版対策に頭を悩めることとなったナムコは、タイトー同様にいくつかのメーカーにライセンス許諾。海賊版を封じ込める対策を講じることになった。

そんなメーカーの中から、単なる『ギャラクシアン』のコピーではなく、独自のオリジナリティを盛り込んだ自社開発を始める。多少のキャラを変えただけのパクリゲーが多い中において独自のカラーを盛り込んだそれらのタイトルは店舗からもユーザーからも歓迎された。特に新日本企画の『サスケVSコマンダ』に至っては、パッと見ただけでは『ギャラクシアン』の延長上にあるゲームだとは気がつかないほどである。ボスごとに用意された多彩な忍術、選景の大文字焼き、ミスしたときの敵忍者のダンスなど、プレイヤーはもちろんギャラリーも楽しいゲームといえるだろう。

もう一つ、脱『ギャラクシアン』を果たしたタイトルとして日本物産の『ムーンクレスタ』も紹介したい。同タイトルは宇宙空間を舞台にしたシューティングという点で『ギャラクシアン』との類似性は窺えるものの、敵機は画面上で「撃ってください」と言わんばかりの隊列を組むことはせず、編隊飛行で攻撃を仕掛けてくるのである。また、残機3機はそれぞれ1号機～3号機という名称が与えられ当たり判定も攻撃方法も異なる。さらには最大3機合体までしてしまうのだ。『ギャラガ』における編隊飛行やデュアルファイターの原型と思しきアイデアが盛り込まれており、もしかしたら『ギャラガ』のネタ元は『ムーンクレスタ』なのではと感じるほどである。

こうして、各メーカー同士がお互いの作品からのリスペクトを行う好循環が発生したことで、シューティングゲームの進化が発生するようになった。いい意味でのライバルの存在は、お互いを高めあう好例といえるだろう。

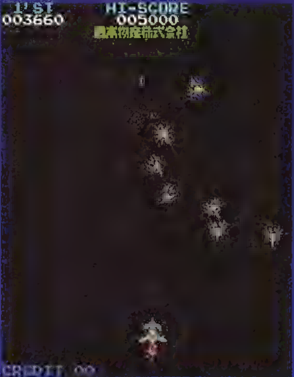
『ギャラクシアン』の亜流から生まれた進化形



▲王様がさらわれないように護りぬけ!『キング&バルーン』(ナムコ)。



▲忍者と闘う和風シューティング。ボス戦もあって楽しい『サスケVSコマンダ』(新日本企画)。



▲3機合体でパワーアップ。なんと『ギャラガ』より1年早かった『ムーンクレスタ』(日本物産)。

※本項は『僕らはなぜレトロゲームを遊ぶのか』から一部再構成して編集しています。



「ブーム」から「文化」になった、日本ゲーム史の金字塔

スペースインベーダー

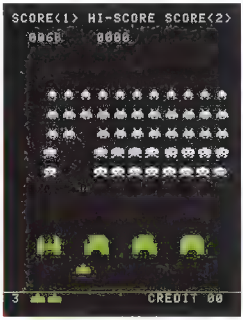
■タイトー ■1978年6月稼動 ■縦画面

■プレイ人数1人（2人交互プレイ）
■3ボタン

ゲームについて特段詳しくない御仁でも『スペースインベーダー』の名を聞いたことがないという人は皆無なのではないだろうか。日本で初めての驚異的なブームを起こし、当時の街中にはインベーダー喫茶が多数現れた。それらが「ゲームセンター」となっていき、アーケードゲームという市場を形成していったのである。つまり、『スペースインベーダー』あればこそ今日の隆盛があるわけで、いちゲーム機のヒットのみならずアーケードゲームそのものの祖と言ってもよいほどのタイトルなのだ。

画面上部を埋め尽くすインベーダーの攻撃をかわしながら、砲台をコントロールして撃破。全滅させることができれば1面クリアという極めて単純なルールながら……むしろ単純だからこそ幅広く受け入れられたのかもしれない。

「シューティングといえばSF」「背景は黒」「固定画面」といった諸要素はテンプレートとなり、本作リリース後は模倣品はもとより露骨な海賊版も多数発売された。これらの中から多数のゲーム会社が生まれていることからも、『スペースインベーダー』が及ぼした影響は多大なものといえるだろう。



◀端から倒していくか、真ん中から倒していくか。当時は攻略法やハク技についてノシオなどでも語られた



◀UFOはステージ開始から25秒ごとに出現。倒すまでの間に攻撃を放った回数によって点数が変化する

ギャラリーを沸かせたテクニックの数々



▲攻撃されない位置取りだが、少しのミスで終わり（尾張）なことから技名がついた



▲10点のタコを最後に残すと、キャラの一部が画面に残るバグ。確かに虹みたい？

北米でスタンダードのアップライト筐体と日本で広く普及したテーブル筐体

ゲームはアップライト筐体で遊ぶのが一般的だったが、小さなテーブル筐体は土地が狭い日本と合っていたのか、80年代に広く普及。場所を選ばない形だったため、喫茶店などでも置かれていた。この筐体の形もインベーダーブームの要因のひとつなのだ。


テーブル筐体


アップライト筐体

パソコン・家庭用への移植

- ●アタリ2600（1980年）
- ●アタリ400/800（1980年）
- ●Commodore PET/CBM（1980年・海外のみ）
- ●アタリ5200（1982年・海外のみ）
- ●Dragon 32/64（1982年・海外のみ）
- ●ZX81（1982年・海外のみ）
- ●Commodore64（1984年・海外のみ）
- ●SG-1000（1985年）
- ●MSX（1985年4月1日）
- ●ファミリーコンピュータ（1985年4月17日）
- ●PCエンジン（1990年3月2日）
- ●ゲームボーイ（1990年3月30日）
- ●メガドライブ（1990年9月7日）
- ●Atari ST（1990年・海外のみ）
- ●PC-9801（1992年）
- ●スーパーファミコン（1994年3月24日）
- ●PCエンジン スーパーCD-ROM²（1995年7月28日）
- ●バーチャルボーイ（1995年12月1日）
- ●MS-DOS（1995年・海外のみ）
- ●セガサターン（1996年12月13日）
- ●プレイステーション（1997年7月31日）
- ●ワンダースワン（1999年5月13日）
- ●ニンテンドウ64（1999年・海外のみ）
- ●Windows（1999年・海外のみ）
- ●ゲームボーイカラー（2000年9月29日）
- ●iアプリ（2001年）
- ●J-スカイ（2001年）
- ●EZアプリ（2001年）
- ●ゲームボーイアドバンス（2002年・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2003年7月31日）
- ●ニンテンドーDS（2005年3月24日）
- ●PSP（2005年5月12日）
- ●Wii（2008年8月26日）
- ●iOS（2009年7月）

シリーズタイトル
スペースインベーダーパートII
■タイトー　■1979年稼動



日本で初めてネームエントリーを採用した作品。レインボーが正式に技扱いとなった。

シリーズタイトル
リターン オブ ザ インベーダー
■タイトー　■1985年稼動



マザーシップが現われるチャレンジングステージが追加された。

シリーズタイトル
マジェスティックトゥエルブ
■タイトー　■1990年稼動



インベーダーの種類によって挙動が異なり、ライフ制が導入された。

シリーズタイトル
スペースインベーダー DX
■タイトー　■1994年稼動

初代を復刻したオリジナルモードのほか、タイトーキャラが登場するパロディモードと対戦モードがある。



シリーズタイトル
あっかんべぇだぁ～
■タイトー　■1995年稼動



コミカル調のキャラクターと進化したシステムが特徴的な作品。

シリーズタイトル
スペースインベーダーアニバーサリー
■タイトー　■2003年稼動



「スペースインベーダー」誕生25周年記念作品。シリーズ作品を再現している。

シリーズタイトル
スペースインベーダー QIX
■タイトー　■2003年稼動



「スペースインベーダー」と「QIX」の両方を遊べる2イン1タイプの作品。



世界中でブームになった潜水艦ゲーム

ディープスキャン

■セガ　■1979年3月稼動　■縦画面

■プレイ人数1人（2人交互プレイ）
■2方向レバー・2ボタン



77年に稼動した潜水艦ゲームの元祖『ディプスチャージ』のヒット後に開発元のグレムリンを買収したセガは同作のグラフィックを改良し、正規品として新たに本作を世に送り出した。

ルールは海上に浮かぶ駆逐艦から機雷を投下して潜水艦を破壊するという単純明快なもの。機雷が遅く、同時に6つしか投下できないので敵に当てるには正確な読みが必要だ。画面下部に表示されたレーダーマップ（これがいい味を出している）とにらめっこしつつ、潜水艦が現われる瞬間を狙おう。命中させると潜水艦についた数字の10倍の点数がスコアに加算される。

爽快な速度や派手な演出はないものの、狙い通りに機雷を当てられた瞬間は不思議と達成感がある。稼動当時も覇権を握るほどではなかったが、多数の類似品と共に長く愛されていただけあって、妙に中毒性のある作品だ。

パソコン・家庭用への移植
●アタリ2600（1983年）
●セガサターン※（1997年1月24日）
※『ダイナマイト刑事』のおまけゲーム









関連タイトル

ディプスチャージ

■グレムリン　■1977年9月稼動

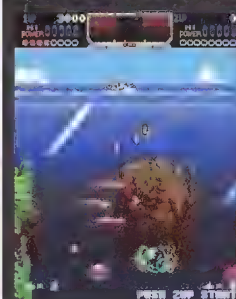
潜水艦ゲームの元祖。上の作品と違い制限時間がある。攻撃を左右に撃ち分けできる恐らく最古の作品である。



関連タイトル

ザ・ディープ

■ウッドプレイス　■1987年稼動



上記作品のリメイク版。進化したグラフィックで派手なエフェクトが見られる。



▲駆逐艦のあたり判定が大きいので、敵の機雷は余裕をもって避けよう

世界初のカラースプライト機能搭載で、エイリアンが縦横無尽に襲いくる!

ギャラクシアン

■ナムコ ■1979年11月稼動 ■縦画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 2方向レバー・1ボタン



時はインベーダーブーム真っ盛り。多数のメーカーが模倣品を作るなか、ナムコはインベーダーを超えるものを目指していた。アタリが開発していたスプライト技術（アニメのセル画のようなもの）を研究改良。世界初のカラースプライト描画を使ったグラフィックを実現した。

さらに、敵が襲ってくるアクションを追加。エイリアンの色によって異なる軌跡を描くことでスリルを生み出している。同社が本作を生み出すことができたのは、単なる模倣ではなく、さらなる進化をまっすぐ目指したからではないだろうか。







パソコン・家庭用への移植

- ●カセットビジョン（1981年8月10日）
- ●Bally Astrocade（1981年・海外のみ）
- ●アタリ400/800（1982年・海外のみ）
- ●アタリ5200（1982年・海外のみ）
- ●アタリ2800（1983年）
- ●アップルII(1983年・海外のみ)
- ●コレコビジョン（1983年・海外のみ）
- ●Commodore64（1983年・海外のみ）
- ●VIC-20（1983年・海外のみ）
- ●MS-DOS(1983年・海外のみ)
- ●PC booter（1983年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1984年・海外のみ）
- ●PC-8001mkII(1983年11月)
- ●MSX（1984年1月31日）
- ●ファミリーコンピュータ（1984年9月7日）
- ●MZ-700（1984年）
- ●X1（1984年）
- ●FM-7（1984年）
- ●PC-6001mkII(1984年)
- ●PC-8801（1984年）
- ●ファミリーコンピュータ ディスクシステム(1990年11月29日)
- ●プレイステーション（1996年6月21日）
- ●ゲームボーイ（1996年11月29日）
- ●Windows（1998年12月24日）
- ●ニンテンドウ64(1999年10月31日・海外のみ)
- ●ドリームキャスト(2000年6月25日・海外のみ)
- ●iアプリ（2001年3月）
- ●ゲームボーイアドバンス(2001年12月7日)
- ●Parm OS(2004年)
- ●PSP(2005年2月25日)
- ●Xbox(2005年8月30日・海外のみ)
- ●ゲームキューブ(2005年8月30日・海外のみ)
- ●プレイステーション2（2006年1月26日）
- ●ニンテンドーDS(2007年10月11日)
- ●Wii(2007年12月6日)
- ●Xbox 360（2009年11月5日）

シリーズタイトル

ギャラガ

■ナムコ ■1981年稼動



上記作品をあらゆる面で進化させた。タイトルの由来はギャラクシー+蛾の造語。

シリーズタイトル

ギャプラス

■ナムコ ■1984年4月稼動



多数のブラスターヘッドによるパワーアップなど、ロマン溢れる要素が追加された。

シリーズタイトル

ギャラガ'88

■ナムコ ■1987年12月稼動



デュアルファイターに加えトリプルファイターにまで進化。敵の種類が過去最大級。

FIXED SCREEN SHOOTING GAME



3機合体によるパワーアップを導入したシューティングゲーム

ムーンクレスタ

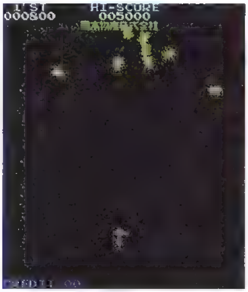
■日本物産　■1980年6月稼動　■縦画面

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■2方向レバー・2ボタン



ニチブツの愛称で知られる日本物産のシューティングにおける特徴といえる合体が登場したのは、この作品が原点だった。シューティングにおいて自機とは武器であり、同時に弱点でもある。それが大きくなるなんて不便だと思われるかもしれないが、合体に成功すると攻撃が強力になり、横に並んだショットを放てるようになるのだ。敵の動きは早いので、攻撃範囲が広がるのは大きい。合体システムにはデメリットを補って余りあるメリットがあるのだ。

当時は誰もがインベーダーで遊んでいた時代だ。頭の中でプレイできるほどインベーダーが焼きついた状態で、オリジナリティを出すのは難しいことだったろう。脱衣麻雀といいシューティングといい、ニチブツはどうしてこう男心をくすぐるのがうまいのだろうか。



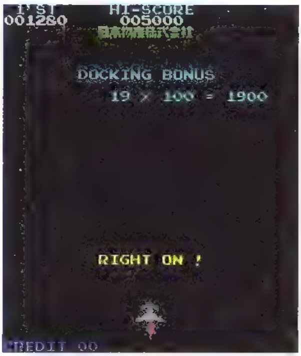
▲最初に使えるのは1号機、ミスすると2号機、3号機の順に使用機体が変わる。



▲敵に攻撃を命中させると襲ってくる。一気に倒そうとせず慎重に処理していこう。

パソコン・家庭用への移植

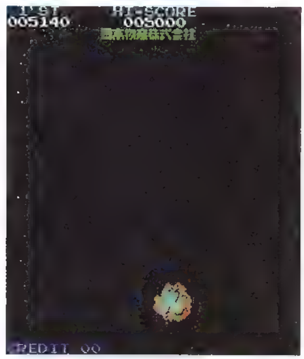
- ●Commodore64（1985年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1985年・海外のみ）
- ●Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ●X68000（1992年11月20日）
- ●スーパーファミコン（1995年5月26日）
- ●プレイステーション（1995年12月29日）
- ●Windows（2004年4月9日）
- ●プレイステーション2（2005年7月21日）
- ●Wii（2010年3月9日）
- ●プレイステーション4（2014年8月26日）



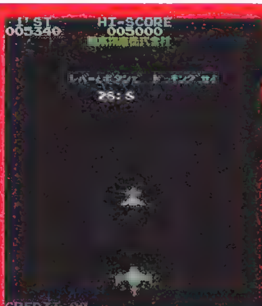
▲合体に成功すると、残り時間を10倍にしたボーナスポイントがもらえるぞ



▲敵の動きや速度は様々。慣れるまで対応は難しいかも?



▲敵の攻撃は体当たりのみ。単純だが意外と避けづらく、ふとした油断でミスしてしまう。



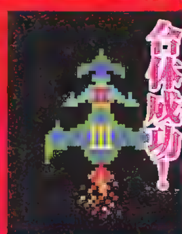
レバーとボタンでドッキングせよ

合体セッションのときは自機の動きが遅くなり、レバーの細かな調整をしながら待機する機体へと降りていく。1号機と3号機、2号機と3号機などの合体パターンもあるぞ。









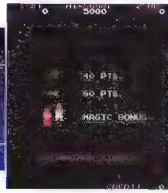
敵もプレイヤーも忍者な純和風シューティング

サスケVSコマンダ

■新日本企画　■1980年10月稼動　■縦画面

- ■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
- ■ 2方向レバー・1ボタン





SNKになる前の新日本企画は、シューティングといえばSFという当時のイメージに抗い、純和風という個性で注目を集めた。将軍の命を狙う忍者たちとの戦いへ挑むというストーリーに、背景の大文字焼きや五重の塔など、ゲームの舞台を示したビジュアルがわかりやすくコミカルに描かれている。

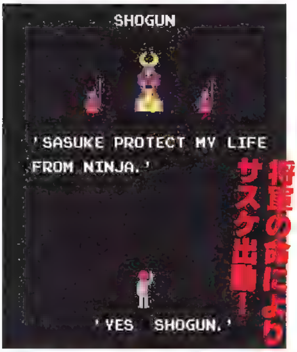
また、本作は撃ち返し（敵の死に際の反撃のこと）の元祖であることでも知られている。こちらの攻撃が当たって落ちてきた忍者に当たり判定があり、触れるとミスになってしまうのだ。

ゲームシステムとしてはギャラクシアンに近いものだが、露骨なコピーしたり模倣するものが非常に多かった時代において、他作品と同じ印象を残すことを良しとしなかったオリジナリティの高さと挑戦心を評価したい。

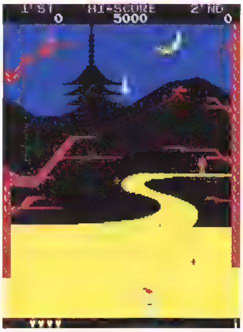
パソコン・家庭用への移植

- ●ファミリーコンピュータ※(1988年12月26日)
- ●PSP(2011年4月21日)

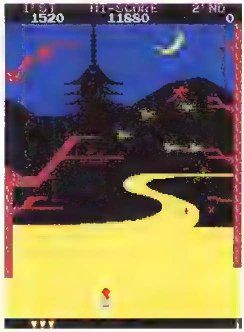
※「ゲパラ」内に隠し要素として収録



▲シューティンクゲームで純和風の世界か描かれることは、この頃はほほなかった



◀忍者か木を飛び移りなから近ついてくるので、手裏剣を避け続けるのは大変。遠いうちになるへく処理したい

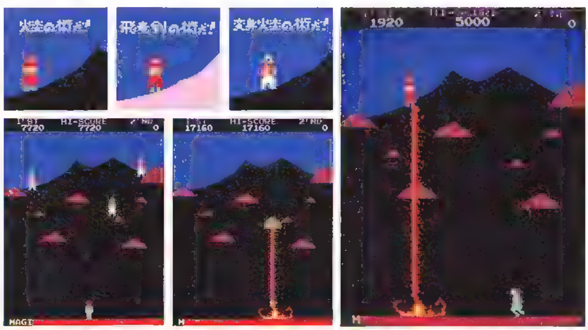


◀赤装束や黄装束の忍者はあまり忍んていないように思えるか、ケームはわかりやすさか優先なのた



ステージごとに違うボス忍者が登場

フォントがないため、敵のセリフで使われている漢字はすべてドットで描かれている。世界観重視の努力がいじらしい。



ミスをすると敵忍者どものダンス!

ボスとの戦いでミスすると、こちらの失敗をあざ笑うかのような舞いが見られる。煽りアクションまで作りこむとは、SNK恐るべし。





ムカデが向かって来る

センチピード

■アタリ ■1980年稼動 ■縦画面

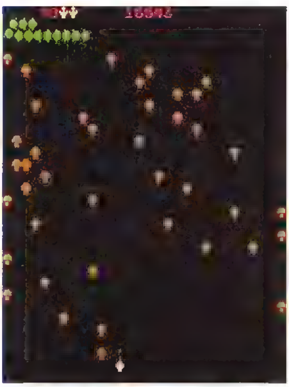
■プレイ人数1人
■トラックボール+1ボタン

現在でもあらゆるゲームハードに移植され続ける、海外ゲーム界の超人気作品だ。映画『ピクセル』でも本作の敵キャラであるセンチピード（ムカデ）が出現するなど、この作品を知っているのは当たり前という扱いを受けている。それなのに日本でまったく知られていないのは、海外との感性の違いが原因だろう。

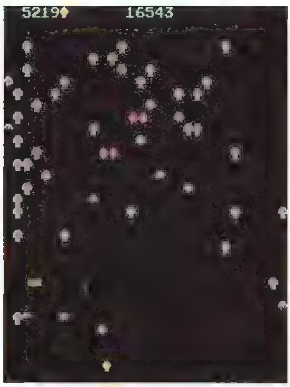
ゲーム内容はいわゆる『ギャラクシアン』の派生形。キノコ畑を我が物顔で駆け抜けるムカデを倒すというもので、海外では「非常にスピーディーな展開」「クールなビジュアル」「トラックボールによる直感的な操作感」「歯ごたえある難易度」によって愛されたのだが、日本では「動きが速過ぎる」「パッと見て何をしたらいいかわかりづらい見た目」「操作がしにくい」「難しすぎて楽しめない」とされてしまったのだ。なんとも悲しいことだが、海外と日本でゲームに対して求めるものが異なるために評価が違ってくるのは、現在でもよく聞く話である。

タイトルやシステム、細かな表現など、ゲームが国を跨ぐ際に内容が調整されることは珍しくないが、良作が知られないままというのはもったいないことだ。





▲キノコに当たるとくねって移動するムカデ。攻撃を当てるために、邪魔なキノコは破壊しよう



▲攻撃が当たるとムカデは分裂。そのままどちらも猛スピードで向かってくるぞ



パソコン・家庭用への移植

- アタリ2600（1982年・海外のみ）
- アタリ5200（1982年・海外のみ）
- アタリ800（1982年・海外のみ）
- アタリXEGS(不明・海外のみ)
- コレコビジョン（1983年・海外のみ）
- アップルII(1983年・海外のみ)
- Commodore64（1983年・海外のみ）
- インテレビジョン（1983年・海外のみ）
- PC Booter（1983年・海外のみ）
- MS-DOS(1983年・海外のみ)
- TI-99/4A（1983年・海外のみ）
- VIC-20（1983年・海外のみ）
- アタリ7800（1987年・海外のみ）
- セガ・マスターシステム(1992年・海外のみ)
- Atari ST(1993年・海外のみ)
- ゲームボーイ（1995年・海外のみ）
- メガドライブ（1996年・海外のみ）
- ゲームギア（1996年・海外のみ）
- スーパーファミコン（1997年・海外のみ）
- ゲームボーイカラー（1998年・海外のみ）
- プレイステーション（1999年・海外のみ）
- セガサターン（1999年・海外のみ）
- Game.com(1999年・海外のみ)
- ドリームキャスト（2001年・海外のみ）
- ゲームボーイアドバンス(2002年・海外のみ)
- プレイステーション2（2004年11月22日・海外のみ）
- Xbox(2005年8月4日)
- ニンテンドーDS(2005年・海外のみ)
- N-Gage(2006年・海外のみ)
- PSP(2007年1月25日)
- Xbox 360（2007年5月2日・海外のみ）
- iOS(2008年・海外のみ)

シリーズタイトル

ミリピード

■アタリ ■1982年稼動



今度はミリピード（ヤスデ）が敵。画面がよりカラフルになった。

エレメカで人気を博した『コズモギャングズ』がビデオゲームになった

コズモギャング・ザ・ビデオ

■ プレイ人数2人
■ 2方向レバー・1ボタン

■ナムコ　■1992年稼動　■縦画面



エネルギーコンテナを狙う盗賊団を光線銃で追い返す人気エレメカガンシューティング『コズモギャングズ』をモチーフにしてビデオゲーム化した作品。当時としては珍しく、2人同時に遊べる仕様が採用されている。

発表当初は『コズモギャラクシアン』というタイトルだっただけあって、内容は『ギャラクシアン』『ギャラガ』などでおなじみのシステムを引き継いだものとなっている。スクロールシューティングやシステムの複雑化が進む時代に逆行する作品だが、コズモたちのコミカルな動きや演出が作りこまれており、非常にユニークで魅力的。昔からエレメカを作っていた会社だけあって、シンプルで楽しませる作品を作るのはナムコの得意分野だったのだろう。ゲームセンターは不良のたまり場というイメージが払拭されたころに稼動したことやコズモたちの知名度もあり、大人にも子供にも親しまれるゲームとなった。

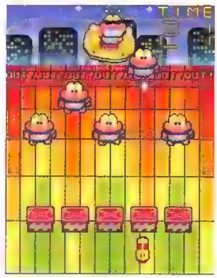
パソコン・家庭用への移植
●スーパーファミコン（1992年10月29日）
●Wii（2009年8月4日）

『ギャラガ』からの伝統、チャレンジングステージ

本作の元となったエレメカ『コズモギャングズ』をボーナスステージ内で再現。ゲーム結果も見慣れた画面で表示されるぞ。

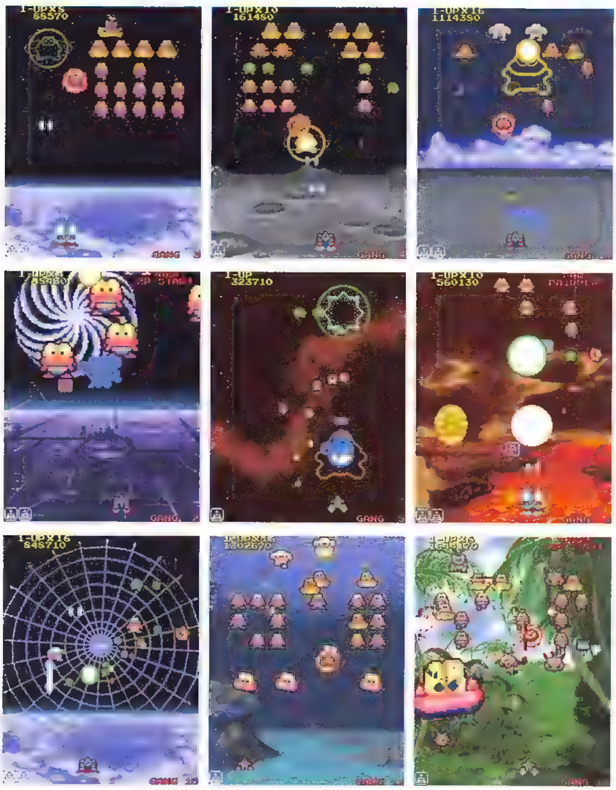


◀「よ～し野郎共、盗んで来い～」「は～い」というゲーム開始時のボイスも再現



◀ハイペースで向かってくるコズモたちだが、端から順に繰り返し撃てばクリアは簡単だ

宇宙盗賊団"コズモギャング"たちをやっつけろ！

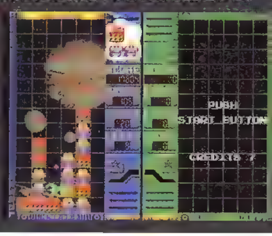


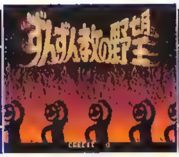
シリーズタイトル

コズモギャング・ザ・パズル

■ナムコ　■1992年稼動

エネルギーコンテナを一列揃えると消える『テトリス』形式のパズルゲーム。コズモはお邪魔キャラとして登場する。





このゲームはいかなる宗教とも関係ありません

ずんずん教の野望

■セガ ■1994年稼動 ■横画面

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン



地蔵を操作して新興宗教を潰しにいくという、誰もがやろうとさえしなかったものを題材にした衝撃作。オウム真理教が世間を騒がせていたころに稼動したことからも、開発元である港技研の溢れんばかりの挑戦心がうかがえる。「このゲームはいかなる宗教とも関係がありません」の文言はセガの精一杯の予防線なのだろうが、かえって想像を掻き立てられる。時代の10年先をいくことで知られるセガだが、稼動から20年以上経った現在でも、追随する作品は現われていない。

フィールド内に出現する敵派閥の教徒たちを全滅、4つの支部を潰すとずんずん教本部を襲撃できるようになる。2周すると真のエンディングが見られる仕様だが、難易度が非常に高い。縦横無尽に迫るザコ敵、巨大なボス、パワーアップやボンバーの存在など現代シューティングを象徴するものは一通り揃っており、ひとつの到達点に行き着いた作品といえる。

パソコン・家庭用への移植
●EZアプリ（2007年5月31日）

ずんずん教だ！



▲支部への突入時に「ずんずん教だ!」の声がまるでこちらが教祖になった気がしてくる。



▲ボンバーを放つと派手なラスタースクロールで画面が歪み、菩薩の集団が現われる。

ずんずん教の変な派閥たち

踊りでの世界征服を企むずんずん教には、80年代の香りがする珍妙な派閥が多数存在する。確かにこんなやつらに世界を征服されたくはない。



日本支部其ノ一



欧州支部其ノ二

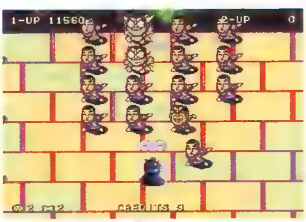


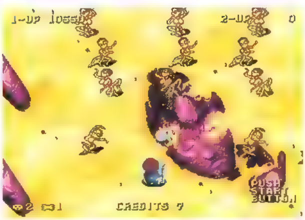
亜細亜支部其ノ四



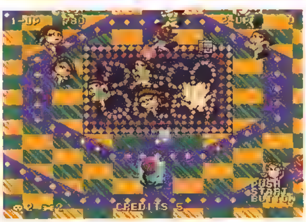
米国支部其ノ一



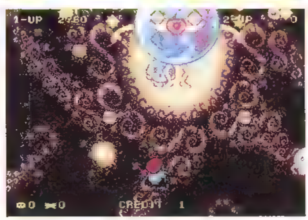








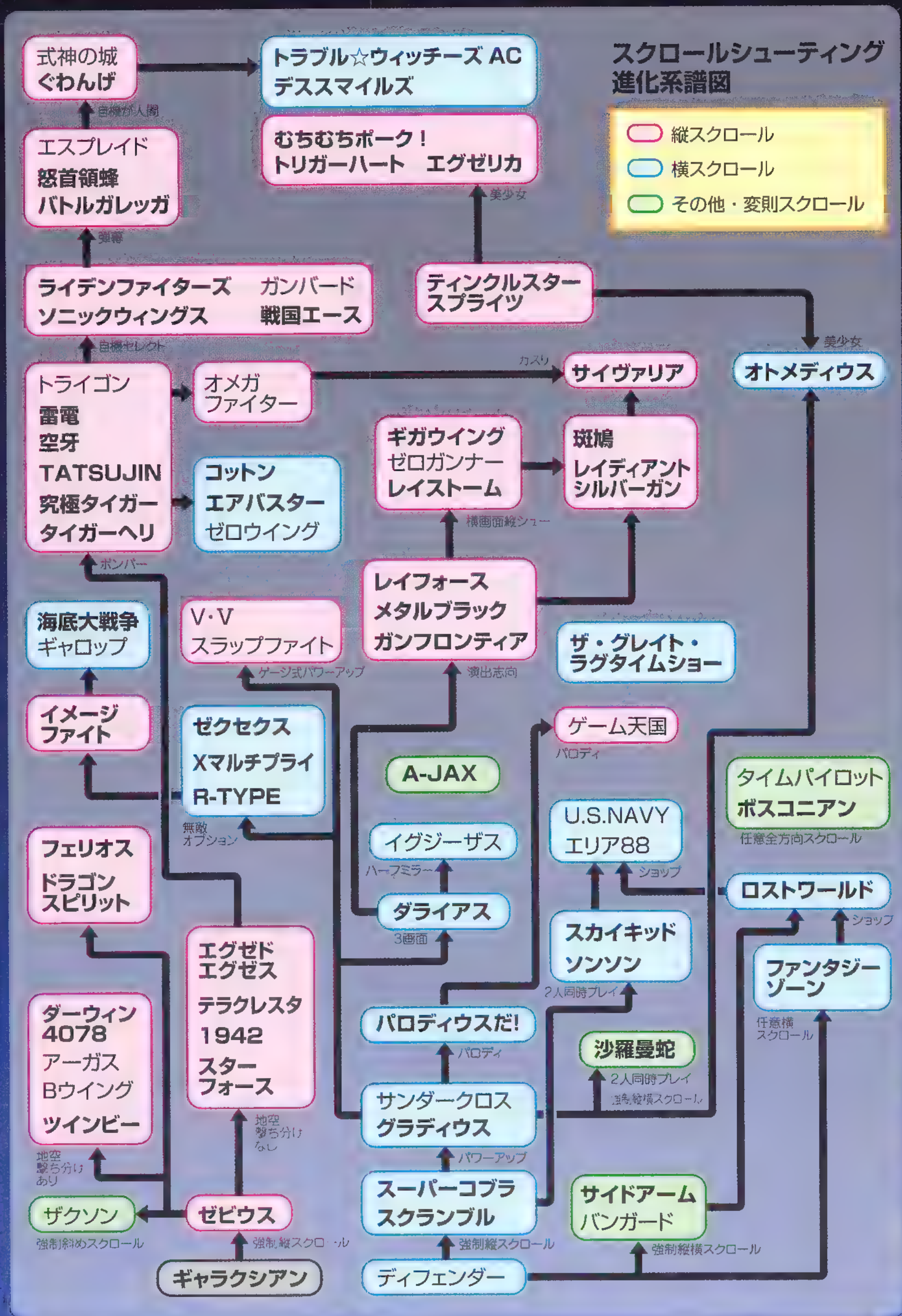




第2章

スクロール
シューティングゲーム

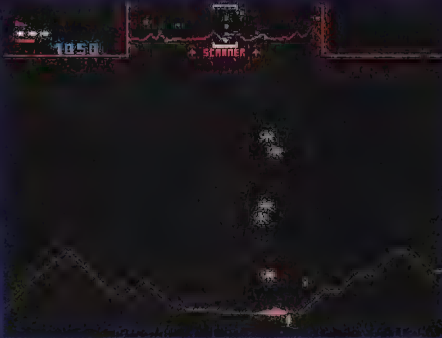
世間一般で「シューティングゲーム」といえば、ほとんどの人がこのジャンルを想像するのではないだろうか。縦スクロール、横スクロールといろいろあれど、多数の名作がリリースされたこのジャンル。名だたるものからちょっとマイナーな佳作まで、ちょっと覗いてみよう。


スクロールシューティング進化系譜図
縦スクロール
横スクロール
その他・変則スクロール
式神の城
ぐわんげ
自機が人間
エスプレイド
怒首領蜂
バトルガレッガ
弾幕
トラブル☆ウィッチーズ AC
デススマイルズ
むちむちポーク！
トリガーハート　エグゼリカ
美少女
ライデンファイターズ　ガンバード
ソニックウィングス　戦国エース
自機セレクト
ティンクルスター
スプライツ
美少女
オトメディウス
トライゴン
雷電
空牙
TATSUJIN
究極タイガー
タイガーヘリ
オメガ
ファイター
カスリ
サイヴァリア
コットン
エアバスター
ゼロウイング
ギガウイング
ゼロガンナー
レイストーム
斑鳩
レイディアント
シルバーガン
横画面縦シュー
ボンバー
海底大戦争
ギャロップ
V·V
スラップファイト
レイフォース
メタルブラック
ガンフロンティア
ザ・グレイト・
ラグタイムショー
ゲージ式パワーアップ
演出志向
イメージ
ファイト
ゼクセクス
Xマルチプライ
R-TYPE
ゲーム天国
パロディ
A-JAX
タイムパイロット
ボスコニアン
任意全方向スクロール
無敵
オプション
イグジーザス
U.S.NAVY
エリア88
ハーフミラー
ショップ
フェリオス
ドラゴン
スピリット
ダライアス
3画面
ロストワールド
ショップ
スカイキッド
ソンソン
2人同時プレイ
ファンタジー
ゾーン
任意横
スクロール
エグゼド
エグゼス
テラクレスタ
1942
スター
フォース
ダーウィン
4078
アーガス
Bウイング
ツインビー
パロディウスだ!
パロディ
沙羅曼蛇
2人同時プレイ
強制縦横スクロール
サンダークロス
グラディウス
パワーアップ
地空
撃ち分け
なし
地空
撃ち分け
あり
ザクソン
強制斜めスクロール
ゼビウス
強制縦スクロール
ギャラクシアン
スーパーコブラ
スクランブル
強制縦スクロール
サイドアーム
バンガード
強制縦横スクロール
ディフェンダー

シューティングの代名詞となったスクロールシューティングゲーム

山、海、都市はもちろん、異世界や宇宙空間まで、美麗な背景が刻々と現れて、先の展開に胸を躍らせる……。スクロールシューティングゲームは今さら念を押さなくとも、シューティングゲームを代表する花形ジャンルである。

1980年、米ウィリアムスがリリースした『ディフェンダー』がスクロールシューティングの開祖といわれるが、それから30年余りの間に各社から様々なタイプのシューティングゲームが発売された。シューティングに限らず、その他のジャンル、家庭用・パソコンゲームからの影響も複雑に絡み合って今日までの進化を遂げたわけだが、本項ではごく簡単に縦スクロール、横スクロール、その他のスクロールといった形に、スクロール方向を軸に分類してそれぞれの特徴を纏めてみた。



▲世界初の横スクロールシューティング『ディフェンダー』(ウィリアムス)。

横スクロールシューティングはテクニカル系

横スクロールシューティングはサイドビュー（横からの視点）で構成されたシューティングで、特に強制スクロールの場合は概ね以下の特徴を持っている。なお、当然ながら必ずしも全てのゲームに当てはまるものではなく、例外も存在することに注意されたい。

①スクロール方向は左方向

任意スクロールのゲームでない限り、左方向へスクロールするものが大半である。理由はプログラム上の手間と、従来からの慣例の問題が大きい。例外として右スクロールの『スカイキッド』がある。

②地形・障害物がある

サイドビューである特性上、高度と地形という概念があり、大抵は地面にぶつかるとミスというルールを設定しているものが多い。また、障害物によって自機や敵機の攻撃が障害物で遮蔽されるケースがあり、単なる障害物を避けるだけでなく敵攻撃から回避するための遮蔽物に利用するなど、テクニカルな遊び方になりやすい特徴がある。

例外としては障害物が存在しない『プロギアの嵐』や、障害物にぶつかってもミスにならない『コットン』などがある。

③障害物の陰への攻撃手段を持つ

地形のくぼ地や障害物の反対側など、前方への通常ショットでは攻撃できない敵を攻撃するための手段として、下方に落下するミサイルや障害物を貫通するレーザー、自動追尾する誘導ミサイルなどが用意されている。なお、これらは大抵パワーアップアイテムとして用意されており、初期段階では持っていないケースが多い。

これらの特徴から総じて横スクロールシューティングに共通するポイントとして挙げられるのは、「地形や障害物の配置がステージデザインの要点となるゲームデザイン」「地形が絡んだ敵機や地上砲台の設置の攻撃」であり、必然的にそれらを上手く避けながら攻撃するというテクニカル要素の高いシューティングになりやすいという点である。そのため、地形や敵の配置によっては初見殺しになる可能性もあり、いわゆる覚えゲーになってしまいとっつきにくいゲームになってしまう可能性も否定できないのが横スクロールシューティングといえる。逆にいえば、それらの苦難を学習して乗り越えることができれば先のステージを見るという甘露を享受できるわけで、技量の向上による達成感がこのジャンルのシューティングにおける快感といえるだろう。

これらの横スクロールシューティングの長所とも欠点ともいえる「地形」を排



▲縦シューの方法[illegible]横スクロールシューティング『プロギアの嵐』(カプコン)。

SCROLL SHOOTING GAME

序した意欲的なゲームが前出の『プロギアの嵐』で、従来の横シューとはまったく違ったプレイ感覚のゲームに仕上がっている。というより、見かけこそ横スクロールシューティングだが、中身は縦スクロールシューティングそのものといえる。考えようによっては両方の特徴を取り込んだユニークなゲームデザインといえるだろう。

縦スクロールシューティングは爽快系

縦スクロールシューティングはトップビュー（上からの視点）で構成されたシューティングで、ルーツは『ギャラクシアン』まで遡る。『ギャラクシアン』で初めて導入された、点で表現された宇宙空間。当時は点が下に流れるだけだったのだが、ただの真っ暗な黒一色から一気に宇宙空間へと変貌を遂げたのである。ここから、単なる点の集まりに替わって森や湖といった自然風景を持ち込んだのが『ゼビウス』だった。横スクロールシューティングとは違った進化を踏み出した偉大なる第一歩といえる。

そんな縦スクロールシューティングにはどんな特徴があるだろうか。以下にまとめてみた。

①障害物がない

基本的に上空を飛んでいるという設定が多く、障害物がないパターンが大半である。縦シュー黎明期には『ドラゴンスピリット』『ザビガ』『Bウイング』『アーガス』といった障害物が存在するタイトルがあったが、1990年代以降ではほとんど見られなくなった。

例外として、『ぐわんげ』のように地上を歩いているため、障害物があることを逆手に取った、まったく違うゲーム性を持たせた作品も存在する。

②連射性能が高い

縦スクロールシューティングは大半が縦画面なため、弾切れによるプレイヤーのストレスを軽減するために、横シューに比べて連射性能が高めに設定されているのが通例である。

③ボンバー等、危機回避手段がある

古くは『1942』の宙返りから始まって、『空牙』のバレルロール、東亜プラン系シューティングのボムなど、危機回避手段が講じられている作品が多い。これは、障害物がない縦スクロールシューティングの場合、遮蔽物がないため敵に追い詰められやすく、回避手段の必要に迫られたことに起因している。そのため、逆に障害物がある『ドラゴンスピリット』などではボンバーの類が装備されていないケースがほとんどである。





▲単なる点による宇宙から自然の風景に進化した『ギャラクシアン』と『ゼビウス』（共にナムコ）。

障害物がなく、連射性能が高いということは画面内いっぱいを使って弾を避けること、攻撃することに集中できるため、結果的に「敵を破壊する爽快感」が快楽の肝になる。また、そういった快感原則の基本に忠実な作品が結果的に受け入れられることが多く、いち早く意図的に破壊の快感をゲームデザインに取り入れたのが『スターフォース』である。それまでは『ゼビウス』一色だった縦スクロールシューティングの風潮に一石を投じ、対空・対地区別なく大量破壊が楽しめる『スターフォース』型が一般的となった。

その後、この快楽原則に沿ったスタイルは『究極タイガー』などの東亜プラン系シューティングをはじめとして『雷電』シリーズなどに受け継がれ、1990年代の格闘ゲームが主流になったシューティング受難の時代においても高インカムをキープしていた。

一方、障害物がある縦シューとして『イメージファイト』や『レイディアントシルバーガン』などがあるが、これらはスクロール方向が縦なだけで、障害物を活用したギミックが多く、爽快感というよりはテクニカル系シューティングの面白さに近い。ゲームのタイプとしては前項で紹介した横スクロールシューティングのそれと同一だといえるだろう。



▲連射による破壊快楽を追求した『スターフォース』（テーカン）。

爽快系縦シューから派生して生まれた弾幕系シューティング

弾幕系シューティングとは縦スクロールシューティングから派生したシューティングゲームの一形態である。これまで「敵を破壊する爽快感」を追及してきた縦シューだが、作品数を重ねることによって難易度が跳ね上がっていき、次第に破壊よりも避けることを重要視したシューティングへと変質していったことがルーツである。避けることを主眼においたシステムだけに、縦スクロールシューティングの3要素のほかに以下のような特徴がある。

④敵の弾速が遅い

従来のシューティングに比べて敵弾の速度が遅く、画面内に滞留しやすい。そのため、滞留する弾の隙間を縫うように避けるプレイスタイルとなる。

⑤敵弾が幾何学模様を描く

弾速が遅いという事は画面内に弾の軌跡が残る形で滞留するため、一定速度で連射を繰り返す砲台を中心とした幾何学模様を描くことがある。この美しい模様も弾幕系の醍醐味といえる。

⑥自機の判定が小さい

自機の当たり判定が見た目よりも遥かに小さく、大抵中心の1ドット程度であることが多い。

上記の特徴から、直接的な破壊の快感には繋がらないものの、ドット単位のギリギリな避けができたときの緊張と弛緩がこのジャンルの魅力に繋がっている。

なお、単なる避けだけが目的ではなく、滞留する弾幕を利用した新たなゲーム性をシステムに織り込んだ作品も存在する。敵の弾を打ち返す「リフレクトフォース」を導入した『ギガウイング』、敵弾にかすめることで得点や経験値を得られる『式神の城』『サイヴァリア』、敵弾を吸収して自分の攻撃に利用する『斑鳩』など、弾幕系シューティングからさらに一歩進化したゲームが生まれつつあると言えるのかもしれない。



▲弾幕系の開祖『怒首領蜂』（アトラス／ケイブ）。

スクロールシューティングゲームの今後

『ディフェンダー』や『ゼビウス』といったスクロールシューティングゲームが生まれて以来、スクロール方向やシステムで様々なバリエーションが発生したものの、結果的にオーソドックスなものが長く受け入れられている印象がある。スクロールの方向はさて置き、シューティングゲームの快楽とは「覚える」「撃つ（破壊する）」「避ける」のいずれかであり、それぞれを満たしたゲームが「テクニカル系」「爽快系」「弾幕系」だったわけだ。もちろん、これらの要素はどれか一種類しか使わないというわけではなく、ゲームの味付け、バランスとして調合されているのだが。

これらの枠に分類しきれない個性的な作品もなかったわけではないが、残念ながらそのような突飛なゲームはシリーズ化されることも無く、歴史の狭間に埋もれて忘れ去られてしまうことが多い。どんな作品にも熱心なファンがいるため、あえて具体的なタイトルは秘すが、結局、シューティングの基本原則（快楽）を大きく逸脱したゲームは広く受けいれられないということである。

近年はゲームシステムの模索はもちろんだが、演出面に力を入れたシューティングゲームが増える傾向にある。アーケードではないが「東方Project」の空前のヒットによって、キャラクタービジネスの一角という意味でのシューティング認知の影響は無関係ではないだろう。『トラブル☆ウィッチーズ AC』のように同人ソフトからの逆移植という例も出てきている今、老舗のアーケードシューティングゲームメーカーならではの「次の世代のシューティング」を見たいと思う。

シューティングの基本原則から逸脱しないまま、新しいものを作るというのは一見矛盾した難しい課題だとは思うが、是非頑張っていただきたいものである。



▲同人発の逆移植シューティング『トラブル☆ウィッチーズ AC』（冒険企画局）。



世界初の強制横スクロールシューティング

スクランブル

■コナミ ■1981年3月稼動 ■縦画面・横スクロール

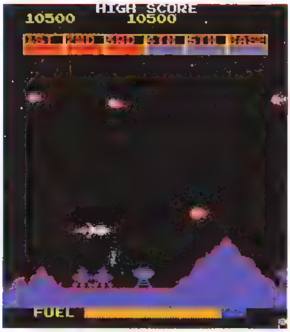
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン



1981年、コナミはアーケードゲームに革命をもたらした。シューティングに任意のスクロールを初めて取り入れた『ディフェンダー』からヒントを得て、強制横スクロールの『スクランブル』を生み出したのだ。

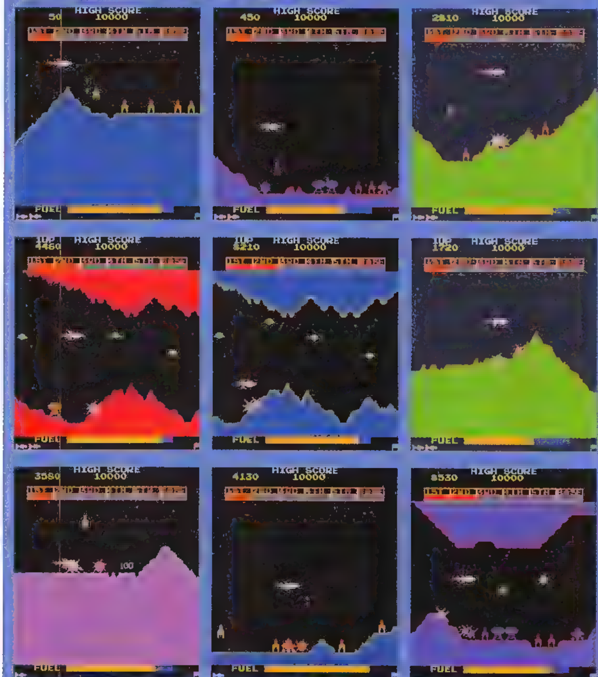
画面表示に制限が多かった時代ゆえに多数の敵を同時に動かすことはできなかったが、地形を利用することによってプレイヤーに緊張感を、1ステージを短く設定することによって達成感を与え、集中を切らさずに遊べるよう工夫が凝らされていた。結果として本作は『ディフェンダー』を超えて世界中で爆発的な人気を獲得。『インベーダー』の登場以来あった「シューティングのテンプレート」を塗り替え、強制スクロールを新たなスタンダードとしたのだ。いわば、現在の名作シューティングの数々はこの作品延長上にあるわけで、既存のものの改良を得意とする日本人の真髄をコナミが見せてくれたことに心から感謝したい。

燃料タンクを狙え!



▲燃料タンクを破壊すると、自機のエネルギーを回復できる

先に進むごとに地形は狭く複雑になっていく



シリーズタイトル

スーパーコブラ

■コナミ ■1981年8月稼動



ステージごとに雰囲気や敵が変化するようになった続編。難易度が高くなった。

パソコン・家庭用への移植

- ●PC-8001（1982年1月）
- ●VIC-20（1982年・海外のみ）
- ●光速船（1983年）
- ●MSX（1983年）
- ●ぴゅう太（1983年）
- ●PC-6001（不明）
- ●Commodore64（1984年・海外のみ）
- ●Commodore PLUS/4（1983年・海外のみ）
- ●TRS-80 ColorComputer（1983年・海外のみ）
- ●Dragon 32/64（1983年・海外のみ）
- ●Oric（1983年・海外のみ）
- ●プレイステーション（1999年5月13日）
- ●ゲームボーイアドバンス（2002年5月2日）
- ●プレイステーション2（2005年7月21日）
- ●ニンテンドーDS(2007年3月15日)
- ●Xbox 360（2006年9月13日）
- ●プレイステーション4（2014年12月25日）

ブラスト・オフ! レーダーを頼りに基地を撃破せよ

ボスコニアン

■ナムコ ■1981年11月稼動 ■横画面・全方向スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・1ボタン





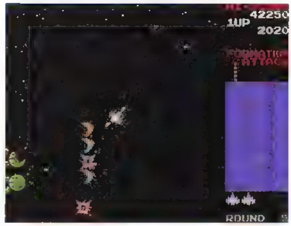
「ブラスト･オフ!」の合図と共に発進し、宇宙海賊ボスコニアンとの戦いに身を投じる——。長岡秀星がポスターを描いたことでも知られる本作は、合成音声を使用した当時としては珍しい作品だ。BGMはステージ開始とゲームオーバー時のジングルくらいでしか使われず、戦闘中にプレイヤーの耳に届くのは効果音と合成音声のみ。とはいえ、敵の接近時や偵察機の出現時などあらゆる場面で音声が流れるため、耳が寂しいとは感じない。『キング&バルーン』でも合成音声の前例はあるものの、ここまで本格的に取り入れたのは本作が初である。

ゲームは全方向スクロール。自由度は高いが、右に表示されるレーダーマップが自機と敵基地の位置を示しており、端に到達するとループする。宇宙版『ラリーX』というコンセプトで開発されただけあって画面構成が似ているが、本作では宇宙という舞台と自由度の高さがよりマッチしている印象がある。

後年、X68000向けに(特にサウンド面を)大幅にパワーアップした移植がなされるなど、数多のゲーマーに愛された名作といえるだろう。



▲ショットは前後同時に発射されるので、うまく避けつつ敵を倒していこう



▲敵機破壊時に見える刀の文字は、開発者が当時欲しかったバイクの名前。開発者はスズキ派?



▲自機は常に前進するため、狙いをつけにくい。焦らず周辺に気を配り続けることが肝要だ



◀砲台をすべて壊すか、中心に攻撃を当てると基地は沈む

画面右のコンディション表示に注意!

「スパイシップサイテッド」という警告が聞こえたら偵察機を警戒しよう。こいつを2回ほど取り逃がすと敵の総攻撃が始まってしまう。





▲敵の攻撃中はイエロー、総攻撃中はレッドになる

シリーズタイトル
ブラストオフ

■ナムコ ■1989年稼動

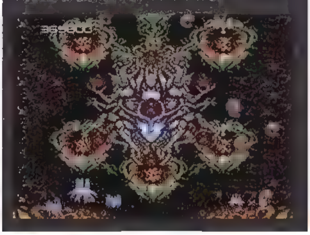


縦スクロールになって同シリーズとは一見分かりにくい続編。BGMは名曲揃い。

シリーズタイトル
ファイナルブラスター

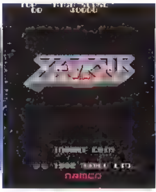
■ナムコ ■1990年9月28日発売
■PCエンジン

シリーズ最終作。任意で自機の速度を変えられるシステムが特徴的。



パソコン・家庭用への移植

- M5(1982年)
- MSX(1984年7月14日)
- PC-6001mkII(1986年3月)
- X1(1987年2月)
- Amstrad CPC(1987年・海外のみ)
- Commodore64(1987年・海外のみ)
- ZX Spectrum(1987年・海外のみ)
- X68000(1988年12月)
- プレイステーション(1995年11月22日)
- iアプリ(2003年7月16日)
- Jスカイアプリ(2003年7月16日)
- EZアプリ(2004年9月2日)
- Xbox(2005年8月27日・海外のみ)
- ゲームキューブ(2005年8月27日・海外のみ)
- プレイステーション2(2006年1月26日)
- Windows(2005年10月25日・海外のみ)
- PSP(2006年2月23日)
- Xbox 360(2009年11月15日)
- Wii(2009年11月17日)



プレイするたびに謎が深まる！

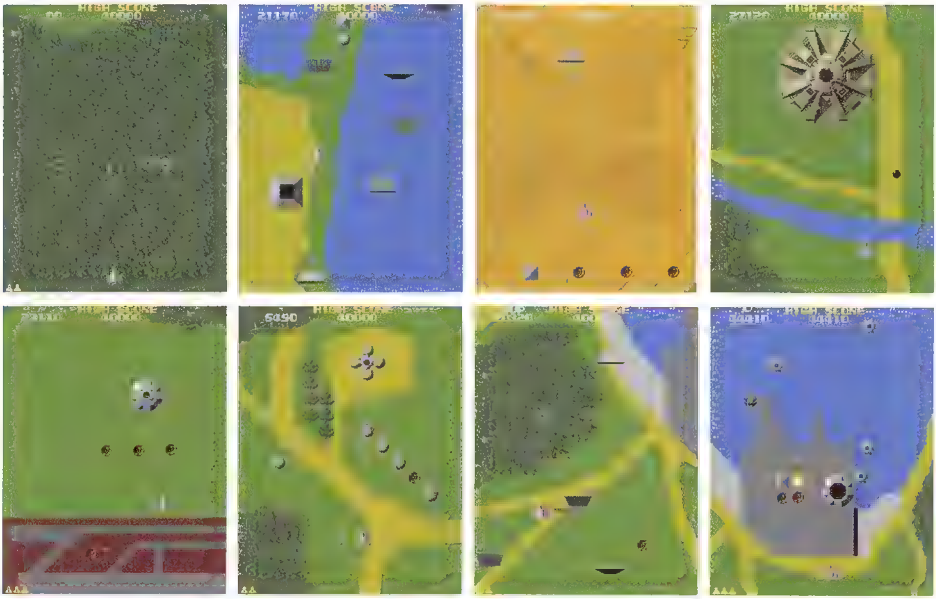
ゼビウス

■ナムコ　■1983年1月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

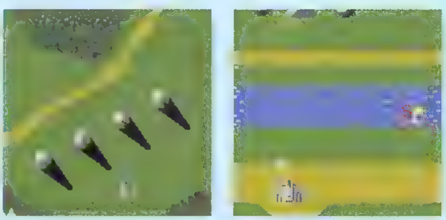
言わずと知れた縦スクロールシューティングの祖である『ゼビウス』は、それまでの作品とは一線を画す存在だった。ゲーム画面を本作以前のものと比べると一目瞭然だが、それまでの作品では背景が描写されておらず、真っ暗なのが基本だった。そんな中で本作が現われたものだから、突然変異ともいえる進化に誰もが驚愕した。平面だったシューティングの世界に、奥行きが生まれたのだ。

プレイヤーたちは本作にのめりこみ、ゲーム内に潜む隠し要素を探しつくそうと躍起になった。行き交う攻略情報の中には荒唐無稽なデマも含まれていたが、もしやと思わせる神秘的な雰囲気のために信じる者も多かった。それだけ本作には、その世界観に没入させるほどの魅力があったということなのだろう。



全て見つけられることができるか!?
ソルとスペシャルフラッグ

隠しキャラクター、ソルを見つけたいなら、ブラスターの照準に注目だ。何もないところで照準が赤くなったら、その場所には何かあるぞ。スペシャルフラッグの出現場所はノーヒント。



スプライトとまさかのコラボ!?

日本コカ・コーラの公式サイトで公開されていたフラッシュゲーム。現在は残念ながら遊べない。





SCROLL SHOOTING GAME

パソコン・家庭用への移植

●X1（1984年5月25日）
●ファミリーコンピュータ（1984年11月8日）
●FM-7（1984年11月）
●AppleII（1984年・海外のみ）
●PC-8001mkIISR（1985年10月）
●PC-8801（1985年10月）
●PC-9801（1985年10月）
●Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
●MZ-2500（1986年1月）
●Atari ST（1987年・海外のみ）
●Atari 7800（1987年・海外のみ）
●ZX Spectrum（1987年・海外のみ）
●Commodore64（1987年・海外のみ）
●X68000（1987年8月）
●セガ・マスターシステム（1990年・海外のみ）
●ファミリーコンピュータ ディスクシステム（1990年5月18日）
●プレイステーション（1996年2月9日）
●Windows（1997年4月25日）
●J-PHONE（2002年3月）
●iアプリ（2002年8月）
●EZアプリ（2003年4月）
●ボーダフォン（2003年10月）
●ゲームボーイアドバンス（2004年2月14日）
●プレイステーション2（2006年1月26日）
●PSP（2006年2月23日）
●ニンテンドーDS（2007年10月11日）
●Wii（2006年12月2日）
●プレイステーション3（2009年1月29日）
●Xbox 360（209年11月5日）
●ニンテンドー3DS（2011年7月7日）
●iOS（2012年1月26日）
●Wii U（2013年4月27日）

シリーズタイトル

スーパーゼビウス

■ナムコ　■1984年稼動



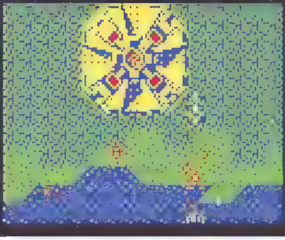
わずかに出回った『ゼビウス』のマイナーチェンジ版。超級の難易度を誇る。

派生タイトル

タイニーゼビウス

■電波新聞社　■1984年発売
■PC-6001

当時中学生だった松島徹が一人で移植を実現した簡易版ゼビウス。

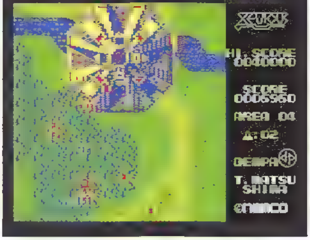


派生タイトル

タイニーゼビウス mkII

■電波新聞社　■1985年発売
■PC-6001mkII

タイニーゼビウスをPC-6001mkIIに移植したもの。



派生タイトル

ゼビウス ファードラウト伝説

■ナムコ　■1988年発売
■MSX2　PCエンジン

アーケード版をアレンジ移植し、その続編とともに収録したもの。



派生タイトル

スーパーゼビウス ガンプの謎

■ナムコ　■1986年9月19日発売
■ファミリーコンピュータ

謎解き要素が強いゼビウスの続編。スーパーゼビウスとの関連はない。

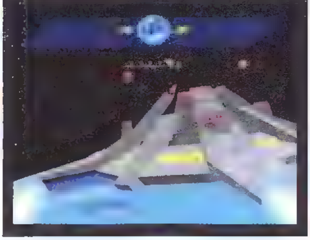


派生タイトル

ソルバルウ

■ナムコ　■1991年稼動

ゼビウスでも登場した自機ソルバルウのパイロットとなって戦う一人称視点の3DSTG。コクピットのような筐体が特徴的。



派生タイトル

ゼビウス3D/G

■ナムコ　■1996年稼動

3Dグラフィックを採用した縦STG。パワーアップはできてもボンバーがないため、非常に難易度が高い。



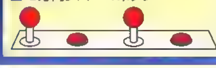


2人同時プレイで天竺を目指せ!

ソンソン

■カプコン　■1984年7月稼動　■横画面・横スクロール

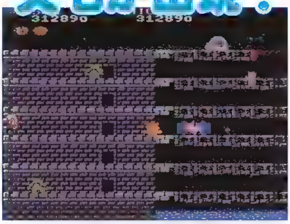
■プレイ人数2人
■8方向レバー・1ボタン



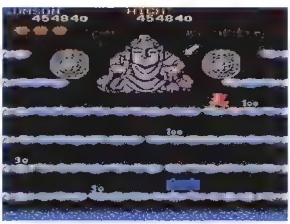
本作は協力プレイというものを世に根付かせた歴史的作品だ。テーブル筐体は通常2人で向かい合わせになって遊ぶため、プレイヤーが代わるたびに画面の上下がひっくりかえる交代制（いわゆるカクテル・モード）が採用されるのが普通だった。本作ではその通例を覆して2人が同時操作できるコンパネを導入、ソンソンとトントンが同時に天竺を目指すという楽しいゲームに仕上がったのだ。

本作をリリースしたカプコンは創業からまだ1年経ったばかりの新参メーカー。それにもかかわらず、美しいグラフィック、「矢七」や「Pow」といった定番キャラクター、2人同時プレイなど、他社の後追いではない独自のカラーを導入しようとするオリジナリティはこの頃からすでに培われていたといえるだろう。

矢七が出現！



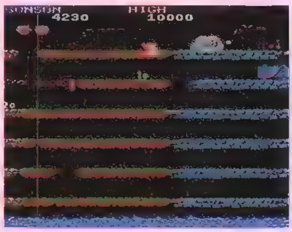
▲砦を20秒以内に破壊すると出現。こいつを見つけると、「あ、カプコンだ」と感じる



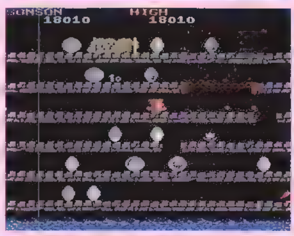
▲長い道のりを超えてやっと天竺へ到着。やっと終わったと思いきや、2周目が始まる

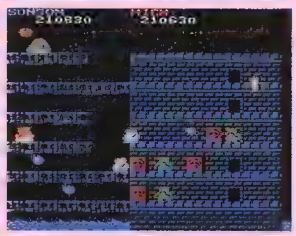
長く険しき天竺への道

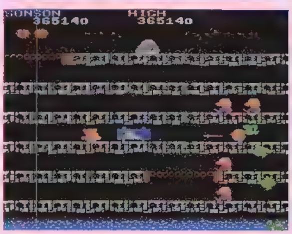
コミカルなゲーム画面とは裏腹に、その難易度は高め。復活時の無敵時間が短いため、敵に囲まれた状態でやられると総崩れになることも……。













シリーズタイトル

ソンソン2

■NECアベニュー　■1989年1月27日発売
■PCエンジン

任意スクロールのアクションゲーム。1との関連は少ない。



パソコン・家庭用への移植

●ファミリーコンピュータ（1986年2月8日）
●プレイステーション（1998年10月15日）
●セガサターン（1998年10月15日）
●Xbox(2005年5月26日・海外のみ)
●iアプリ（2005年6月8日）
●EZアプリ（2005年11月10日）
●プレイステーション2（2006年3月2日）
●PSP(2006年9月7日)
●Wii(2010年9月7日)

連射が爽快！『ゼビウス』と双璧をなした人気シューティング

スターフォース

■テーカン ■1984年9月稼動 ■縦画面・縦スクロール

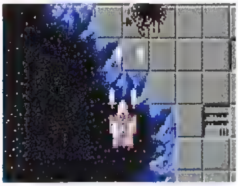
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・1ボタン



自機ファイナルスターを操り、地上と空中の敵集団をショットひとつで打ち抜いていく――。シンプルかつ超爽快なこの作品は、『センジョウ』の不振を受け、テーカン（現、コーエーテクモゲームス）の名誉挽回と基板の再利用のために、わずか半年の期間で制作された。

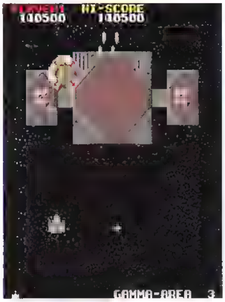
「単純なスカっとするやつ」という社長の指示に忠実に作られた操作性とは対照的に、ステージには多彩な要素が詰まっている。中でも特筆すべきは、個性的な敵キャラクター。豊富な種類がいるそれらは独特のアルゴリズムを持っており、軌道や攻撃方法も個性に溢れている。当時としては珍しかったそれらは、本作の登場以降STGの定番となった。

遊びやすいシンプルさ、遊ぶほどに引きこまれる作りこみ。この絶妙な構成こそが本作を名作たらしめる所以なのだ。

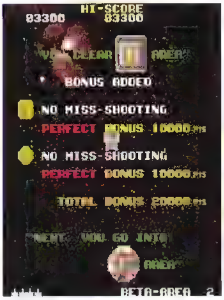

▶友軍機パーサーと合体するとパワーアップし、演出も変化



◀当時「テーカンにしか出せない金色」と言われていた珠玉のグラフィック。『ゼビウス』のメタリックな輝きとは違った美しさだ



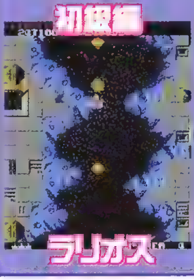
◀エリアターゲットは、攻略エリアのボスとして登場する敵側の最終防衛線。倒し損ねるとまたザコ敵集団の襲撃を受けることになってしまう。



◀ターゲットを確実に破壊できたかによってボーナスが変化。敵の登場順と軌道の暗記、そしてなにより連射力がスコアを左右する

隠された数々のボーナスを手に入れろ！

浮遊大陸ゴーデスに隠されたボーナスは高得点のためにかかせない。ヒエログリフで示された位置にあるクレオパトラをゲットすると、なんと100万点も手に入るぞ。





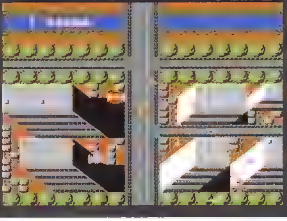


シリーズタイトル

スーパースターフォース

■テクモ ■1985年6月25日発売
■ファミリーコンピュータ

謎解きアクション要素をミックスした続編だが、ストーリーに関連はない。



シリーズタイトル

ファイナルスターフォース

■テクモ ■1992年9月稼動



速弾系シューティングへと進化した続編。シリーズで唯一ボムが使える。

パソコン・家庭用への移植

- SG-1000（1985年5月）
- ファミリーコンピュータ（1985年6月25日）
- MSX(1985年12月)
- X68000（1993年3月26日）
- スーパーファミコン（1995年7月7日）
- Windows（2000年5月26日）
- プレイステーション2（2004年11月25日）
- Xbox(2005年10月27日)
- ゲームボーイアドバンス(2006年1月19日)
- Wii(2009年3月26日)
- プレイステーション4（2015年9月4日）



時は第二次世界大戦、P-38ライトニングを駆って日本軍を叩け!

1942

■カプコン　■1984年12月稼動　■縦画面・縦スクロール

■ プレイ人数1人（2人交互プレイ）
■ 8方向レバー・2ボタン

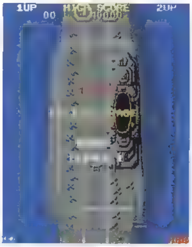
『ゼビウス』『スターフォース』など、数々の地上物や隠し要素を取り入れた名作が続く中、あえてシンプルな路線を貫いたのが本作、「1942」である。攻撃目標の船以外は地上の敵もなく、自機は日本軍との空中戦に集中して前に進むのみ。しかしこれが功を奏し、「初心者にもわかりやすく遊びやすい」と、多くのファンを獲得する結果となったのだ。

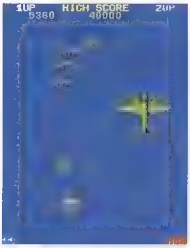
また、宙返りのアクションも大きな特徴。特攻してくる敵機や敵弾をひらりと交わす「宙返り」は回避手段として優秀で、アクションとしても爽快だった。そのおかげか、シリーズのほぼ全作品に伝統として引き継がれている。

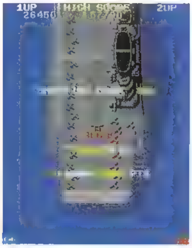
シンプルでありながらアクセントが効いていたこと、それこそ本作が名作と称えられる理由だろう。カプコンの面白さを作る計算の巧みさがうかがえる。



▲敵は狙いにくい動きをしながら近づいてくる 危ないかな？と思ったら、迷わず宙返りを使え







シリーズタイトル

1943 ミッドウェイ海戦

■カプコン　■1987年6月稼動

自機がダメージ制になり、新たにメガクラッシュが追加。大和などとの戦艦と地上戦ができるようになった。



パソコン・家庭用への移植

- ファミリーコンピュータ（1985年12月11日）
- MSX／MSX2（1986年）
- Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1986年・海外のみ）
- Commodore64（1986年・海外のみ）
- PC-8801mk2SR（1987年）
- X1（1987年）
- FM-7（1987年5月）
- プレイステーション（1998年8月27日）
- セガサターン（1998年8月27日）
- ゲームボーイカラー（2000年5月・海外のみ）
- iモード／Vアプリ／EZアプリ（2002年）
- Xbox（2005年9月27日・海外のみ）
- プレイステーション2（2006年3月2日）
- PSP（2006年9月7日）
- iOS（2010年11月4日）

シリーズタイトル

1943改

■カプコン　■1988年6月稼動

1943のマイナーチェンジ版。作品のボリュームは減ったが、演出が強化された。



シリーズタイトル

1941 Counter Attack

■カプコン　■1990年2月稼動

連合国とドイツ第三帝国との戦いを描く。残像を発生させるパワーアップなど、派手な演出や展開が増えた。

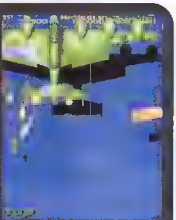


シリーズタイトル

19XX THE WAR AGAINST DESTINY

■カプコン　■1996年1月稼動

シリーズ最高品質の演出と、初心者から上級者まで楽しめる秀逸なバランスが素晴らしい一作。



シリーズタイトル

1944 THE LOOP MASTER

■カプコン　■2000年9月稼動

開発元がライジングに変わったためか、従来作品とは雰囲気が異なる一作。



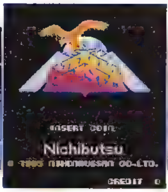
SCROLL SHOOTING GAME

格納庫を破壊して味方機奪還、5機合体で火の鳥になれ!

テラクレスタ

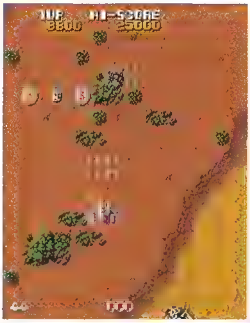
■日本物産　■1985年10月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン



『テラクレスタ』は副題に『逆襲のムーンクレスタ』とある通り、『ムーンクレスタ』の続編である。ただ続編というよりかは『ゼビウス』と『スターフォース』をベースに、『ムーンクレスタ』の大きな特徴である合体と、読めない敵の軌道を味付けした物といった方が適切である。

こう書くと独自性がないようにも取れるが、戦略性のある合体やフォーメーション攻撃と吉田健志によるBGMにより独自の作品へと昇華している一作だ。



◀数字の書かれている地上物を全て破壊すると囚われている味方パーツが奪回できる



◀中ボスのタイコーン、ボスは3体でチューホ、そして宇宙竜王マントラーも待ち構えている

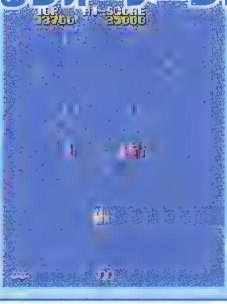
全機合体 火の鳥!



▲5機全て合体すると火の鳥となる。この状態だと一定時間無敵だ

2機以上でできるフォーメーション攻撃





合体基数によってフォーメーション攻撃は全く異なってくる。使えるフォーメーションとミスに繋がるフォーメーションがあるので注意だ。

パソコン・家庭用への移植

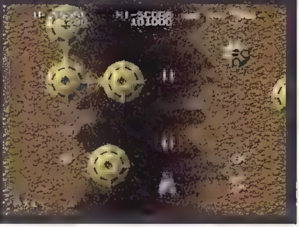
- ●ファミリーコンピュータ（1986年9月27日）
- ●ZX Spectrum（1986年・海外のみ）
- ●Commodore64（1986年・海外のみ）
- ●X68000（1992年11月20日）
- ●プレイステーション2（2005年10月27日）
- ●プレイステーション4（2014年11月20日）

シリーズタイトル

テラフォース

■日本物産　■1987年12月稼動

続編は『沙羅曼蛇』を意識したのかモニタが横になり縦と横スクロールが交互に展開する。派手なボムが特徴だ。

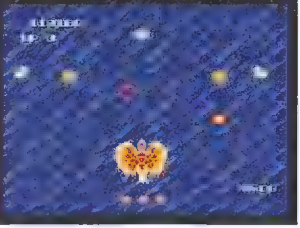


シリーズタイトル

テラクレスタII

■日本物産　■1992年11月27日発売
■PCエンジン

「キャラバンシューティング」の流れを汲んだ作品。スコアアタックモードも搭載。



シリーズタイトル

テラクレスタ3D

■日本物産　■1997年発売
■セガサターン

本作から11年を経てポリゴンとなって登場。火の鳥へは3機合体となった。





敵は野菜に食器に文房具。明るくポップな協力プレイシューティング

ツインビー

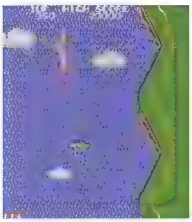
■コナミ　■1985年2月稼動　■縦画面・縦スクロール

■ 2人同時プレイ
■ 8方向レバー・2ボタン



ナムコの『パックマン』の流行以降、キャラクターをメインに据えようとする動きが出始める中、その流れを組んで本作は誕生した。コナミは元々遊び心溢れる作品を生み出すメーカーだが、それでも本作はかなり異色の存在だった。意思あるメカ『ツインビー』の存在が個性的なのはもちろんのこと、敵も野菜や果物だったり台所用品だったりとステージごとに風変わりなテーマに沿ったものが出現する。シリーズ最初の作品とはいえ、すでに特有のポップで楽しげな雰囲気は完成しており、無骨な作品に馴染んでいた当時のゲーマーたちの目には非常に新鮮なものとして映った。

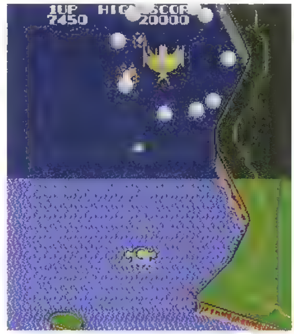
後の作品で登場したウインビーのパイロットは、コナミ初のバーチャルアイドルでもある。本作はキャラクター戦略の走りとして、コナミの新たな方向性を切り開く試金石となった作品なのだ。







▲ステージごとに背景の印象や敵のテーマがガラリと変わる



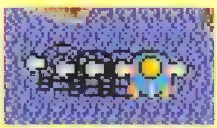
▲ステージ1のボスである、オニオンヘッド将軍。ザコ集団を捌くよりはずっと楽かも?

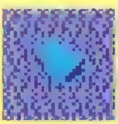


▲ゆるい世界観だが難易度は高め。協力プレイ中はベルの取り合いで喧嘩になることも

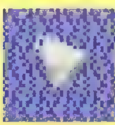
ベルを取ってパワーアップ

雲を撃つと出現するベルは、クリアのためには必須。しかしベルをつつくのに夢中になると、敵への警戒が疎かに……。まさに痛し痒しの存在だ。

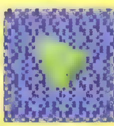




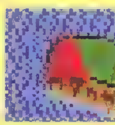
スピードアップ



ツイン



分身



バリア

シリーズタイトル

出たな!!ツインビー

■コナミ　■1991年2月稼動



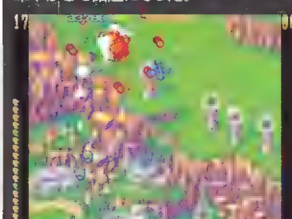
初代で人気だったコミカルな要素をより強化した続編

シリーズタイトル

ツインビーヤッホー! ふしぎの国で大あばれ!!

■コナミ　■1995年6月稼動

シリーズ10周年記念作品。歌って喋る華やかさで話題になった。



パソコン・家庭用への移植

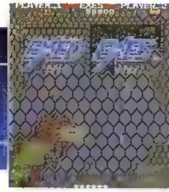
- ●ファミリーコンピュータ（1986年1月4日）
- ●MSX（1986年5月25日）
- ●X68000（1988年3月）
- ●iアプリ／Vアプリ（2003年）
- ●ゲームボーイアドバンス（2004年5月21日）
- ●PSP（2007年1月25日）
- ●ニンテンドーDS（2007年3月15日）
- ●Wii（2008年8月5日）
- ●Xbox 360（2010年12月1日）
- ●Windows（2010年12月1日）
- ●ニンテンドー3DS（2011年8月10日）
- ●Wii U（2013年9月4日）
- ●プレイステーション4（2015年12月25日）

虫+ドクロ+フルーツ。ミスマッチな世界観が魅力

エグゼドエグゼス

■カプコン　■1985年2月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン



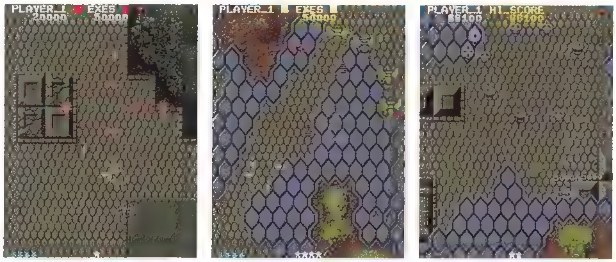
「シューティングといえばSF」というイメージを覆す強烈な個性をひっさげて登場したのが本作。敵は虫の集団、ボスはドクロを乗せた浮遊要塞。グロテスクさがウリなのかと思いきや、アイテムとしてみかんやぶどうなどのフルーツが登場。背景にある六角形の集合を見ていると、まるで蜂の巣の中を飛んでいるような気分になる。この一見ミスマッチな世界観が最大の特徴にして魅力なのだ。

また、敵の弾を打ち消す「クラッシュ」のことも忘れてはいけない。現在のSTGでは当たり前にあるボンバーは、本作の8ヶ月後に稼動した東亜プランの『タイガーヘリ』によって初めてもたらされたのだが、回避特化の限定的な機能のものであれば、この時点でもすでに存在していたのだ。本作からは、新たな表現や機能を模索していたシューティング進化の軌跡が感じられる。

Powでパワーアップ

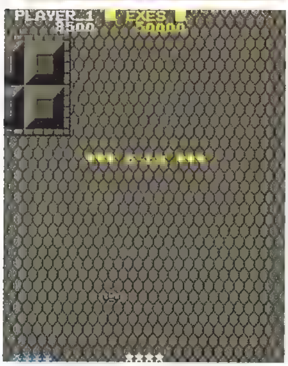


◀カプコンゲームでおなじみのPowが貴重なパワーアップアイテムとして登場。強力なツインショットが使えるぞ。



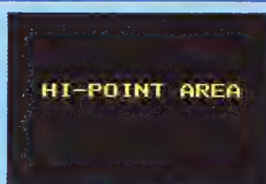
浮遊要塞出現！





▲ラウンド15までボスとして立ちはだかる浮遊要塞。倒すと表示されるメッセージがなぜか嬉しい。

一気にスコアを稼げ ハイポイントエリア



黒い背景が特徴的なハイポイントエリアでは一気に高得点が手に入る。本作でもっとも連射に燃えるのはここだろう。



パソコン・家庭用への移植

- ●ファミリーコンピュータ（1986年9月27日）
- ●プレイステーション（1998年8月27日）
- ●セガサターン（1998年8月27日）
- ●Xbox（2005年9月27日・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2006年3月2日）
- ●PSP（2006年9月7日）
- ●Wii（2010年9月21日）



横スクロールシューティングのマイルストーンとなった名作

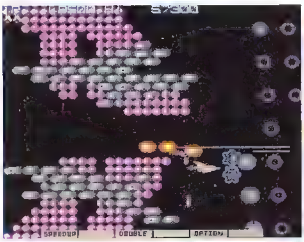
グラディウス

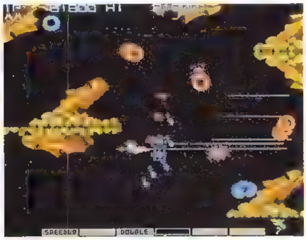
■コナミ ■1985年5月稼動 ■横画面・横スクロール

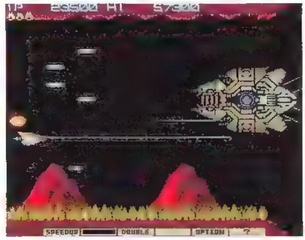
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・3ボタン

ナムコが縦ならコナミは横だ! 『ゼビウス』によって縦シューのブームが巻き起こる中、コナミは流れに追従せず、独自の路線を貫いた。ステージごとにガラリと印象が変わる美しい背景と透明感のある数々のBGMに惹かれ、先へ進む楽しみを感じたプレイヤーも多いのではないだろうか。中でもステージボスのビッグコアや3面のモアイの印象は強く、シリーズの顔として長く愛されている。本作のようにステージごとに印象が変わるものは前例がなく、以降の作品に多大な影響を与えることとなった。

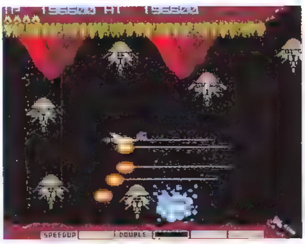
また、本作はパワーアップシステムが特徴的。赤いカプセルを入手し、任意で何を強化するか決められるというのは斬新なものだった。当時としては複雑で、制作側も受け入れられるか不安があったものの、以後のシリーズでも継続して取り入れられることとなった。

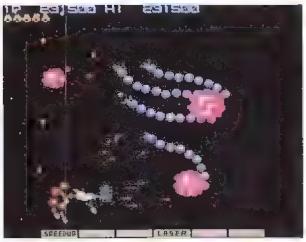






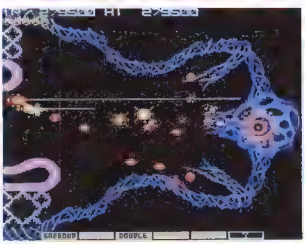
▲作中に何度も現われるビッグコア。『グラディウス NEO IMPERIAL』ではなんと主役として登場

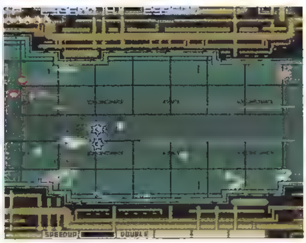






▲海外版ではポスターに使われたビジュアルがタイトルに登場。日本版でも入れて欲しかった!





パソコン・家庭用への移植

- ●ファミリーコンピュータ(1986年4月25日)
- ●MSX(1986年7月25日)
- ●PC-8801mkIISR(1986年11月19日)
- ●X1 (1986年12月28日)
- ●Commodore64 (1986年・海外のみ)
- ●ZX Spectrum (1987年・海外のみ)
- ●Amstrad CPC (1987年・海外のみ)
- ●X68000 (1987年3月28日)
- ●PCエンジン (1991年11月15日)
- ●プレイステーション (1996年3月26日)
- ●セガサターン (1996年3月26日)
- ●Windows (1997年2月21日)
- ●iアプリ (2002年12月2日)
- ●EZアプリ (2002年12月2日)
- ●Vアプリ (2002年12月2日)
- ●PSP(2006年2月9日)
- ●ウィルコム (2006年3月1日)
- ●W-ZERO3 (2006年3月1日)
- ●ニンテンドーDS(2007年3月15日)
- ●プレイステーション4 (2015年1月29日)

シリーズタイトル

グラディウス2

■コナミ ■1987年8月22日発売
■MSX

アーケード版のIIとは別の内容。自機はビックバイパーではなくメタリオン。

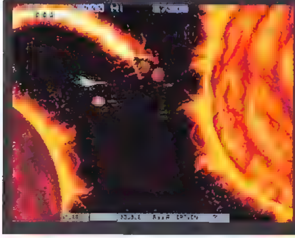


シリーズタイトル

グラディウスII GOFERの野望

■コナミ　■1988年3月稼動

名作といわれる前作を上回った、シリーズ最高傑作といわれている。

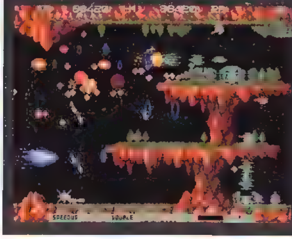


シリーズタイトル

グラディウスIII 伝説から神話へ

■コナミ　■1989年12月稼動

ファンのアイデア募集で生まれた、神業なくしてクリアできない難易度を誇る。

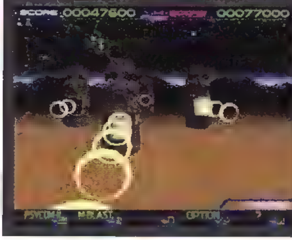


派生タイトル

ソーラーアサルト

■コナミ　■1997年7月稼動

グラディウスの世界を用いれ開発されたポリゴンを使った3Dシューティング。自機の種類や復活のタイプを選択できる。



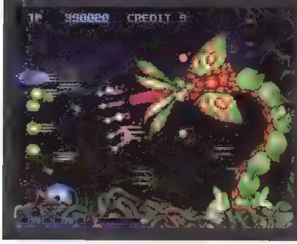
派生タイトル

グラディウス外伝

■コナミ　■1997年8月28日発売

■プレイステーション

プレイステーション用に開発された新機軸『グラディウス』。2人同時プレイ対応。



シリーズタイトル

グラディウスIV 復活

■コナミ　■1999年2月稼動

10年の沈黙を破ってリリースされたレギュラーナンバーの新作。



派生タイトル

グラディウス NEO

■コナミ　■2004年2月2日発売

■iアプリ／EZアプリ／Vアプリ

シリーズの基本を押さえつつ、オプションの配置変更という新要素も備えた。



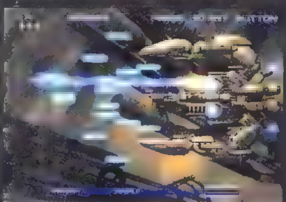
シリーズタイトル

グラディウスV

■コナミ　■2004年7月22日発売

■プレイステーション2

開発はトレジャー。弾幕要素を取り入れつつ調整されたゲームバランス、崎元仁によるBGMの評価が高い良作。



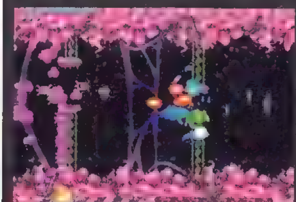
派生タイトル

グラディウス リバース

■コナミ　■2008年9月2日発売

■Wii

80年代アーケードの雰囲気の再現にとことんまでこだわった作品。レトロゲーマー垂涎の一作。



派生タイトル

グラディウス・アーク 銀翼の伝説

■シーエー・モバイル　■2010年9月30日配信

■ブラウザゲーム



行動力を消費してミッションをこなし、経験値を稼いで自機を強化していく異色作。現在はサービス終了済み。



「進化」をテーマにした異色シューティング

ダーウィン4078

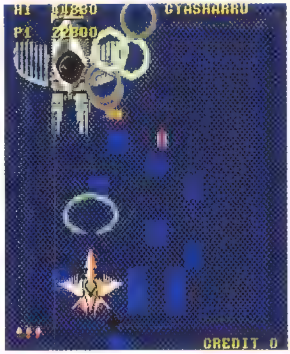
■データイースト ■1986年3月稼動 ■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

『ダーウィン4078』は個性的なゲームが多いデータイースト（通称デコ）の中でも、とりわけ高い独自性からザ・デコゲーとしてファンに愛されている作品である。

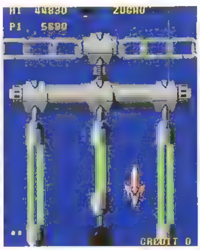
ゲームシステムは、いわゆる『ゼビウス』の延長線に位置している、対空対地ショットを撃ち分ける縦スクロールシューティング。ただ本作には「進化」という点と微生物のようなキャラクターデザイン、意味深げに描写されている背景、そしてメロディアスなミニマル・ミュージックによって独自の世界観を築き上げる事に成功している。

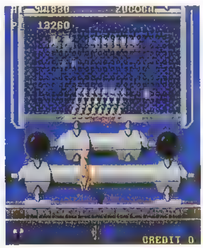
パワーアップである進化には「逆進化」や「突然変異」といった隠し要素が多く用意され、中でも一定期間無敵となり黒を基調とした「BLACK DEAME」は本作を象徴する自機といっても過言ではない。本作のデザインを手掛けたのは現バンドマン。ゲーム業界としても異色の作品である。



▲通常進化では最高のGYASHARRU。リング状のショットは当たり判定も大きく強力







進化と退化を繰り返す自機

進化すればするほど攻撃力が上がるがその分当たり判定も肥大する。なめらかなアニメーションも必見だ。



パソコン・家庭用への移植

●MSX2（1987年）

シリーズタイトル

スーパーリアルダーウィン

■データイースト ■1987年稼動



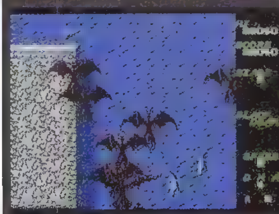
グラフィックの綺麗化とパワーアップ要素を加えた正統派続編。難易度は高い。

シリーズタイトル

ダーウィン4081

■データイースト ■1990年4月8日発売
■メガドライブ

本作と「SRD」の間の子的作品。家庭用ゲーム機で手軽に楽しめる名作。



お買い物でパワーアップ、ポップでライトなシューティング

ファンタジーゾーン

■セガ　■1986年3月稼動　■横画面・横スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン



RPGなどではお馴染みの買い物システムだが、シューティングでできるのは本作が初めて。

ショップには強力なエンジンや武器が取り揃えられている。同じものを買おうとすると値段がどんどんつり上がっていくため、どのタイミングで何を買うかという戦略性も要求されるゲームである。また、ショップには自機まで売っている上、自機を増やす方法は他にない。腕前に自信がないプレイヤーは武器を泣く泣く諦めながら自機を買わなければならないといった局面もあるわけだ。

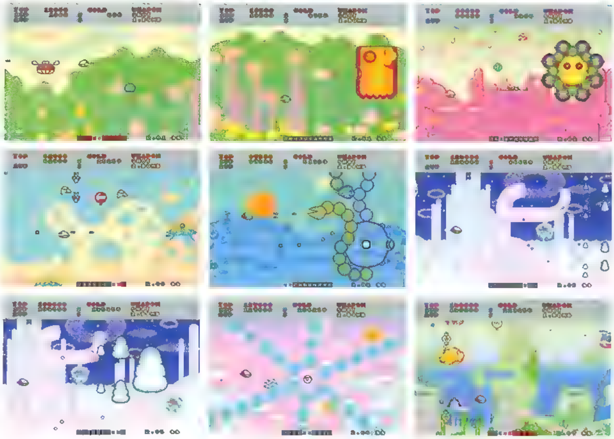
世界観はポップで愛らしく、明るい雰囲気が漂っている。丸みを帯びたキャラクターたちも個性的で、自機のオパオパは地上に着地すると足が生えて歩くなど、生き生きした描写が光る。

本作は破壊や避けといったシューティングの一般的な楽しみよりも、パステルカラーのグラフィックとサンバ調のBGMという新たなゲーム感覚を提供した。ゲームバランスも絶妙な名作なので、このファンタジーな世界観が気に入った人なら楽しめるはずだ。

コインで装備をお買い物



▲武器は使用時間に制限があるうえ買うたび高くなるので後半に後回し　まずはスピードアップだ！



パソコン・家庭用への移植

- セガ・マークⅢ(1986年6月15日)
- ファミリーコンピュータ(1987年7月20日)
- PCエンジン（1988年10月14日）
- X68000（1989年8月4日）
- セガサターン（1997年2月21日）
- Windows（1998年10月9日）
- iアプリ（2001年7月16日）
- J-PHONE(2002年7月31日)
- EZアプリ（2002年10月28日）
- プレイステーション2(2003年8月28日)
- プレイステーション3(2009年2月10日・海外のみ)
- ニンテンドー3DS(2014年3月19日)

シリーズタイトル

ファンタジーゾーンⅡ オパオパの涙

■セガ　■1987年10月17日発売
■セガ・マークⅢ

10年後、またしても現われた侵略者と戦うが、その正体は……。

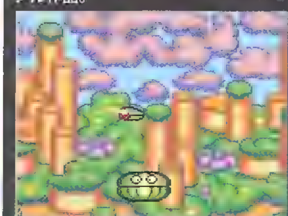


シリーズタイトル

ファンタジーゾーンGear オパオパJr.の冒険

■サンリツ電気　■1991年7月19日発売
■ゲームギア

オパオパの子供を主役に据えた、オリジナル作品。



シリーズタイトル

スーパーファンタジーゾーン

■サンソフト　■1992年1月14日発売
■メガドライブ

オリジナル作品。世界観を継承した続編で、丁寧に作られた良作。



巨大水棲生物と3画面＋ボディソニックのド迫力!

DARIUS ダライアス

■タイトー ■1986年稼動 ■横3画面・横スクロール

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー･2ボタン



タイトーは、初の横シューティングゲームにして金字塔を打ち立てた。3画面を贅沢に使った映像。水棲生物をモチーフにした超スケールの巨大戦艦。腹の底に響くようなソニックサウンド。横長の特徴的な大型筐体の中には、その外見に違わぬ迫力を備えた名作が存在した。

特にシリーズ最大の特徴である巨大戦艦の存在感は凄まじいものがある。誰もが知る水棲生物を特徴を失わせずに機械化したセンスはもちろんのこと、倒した際に小規模な爆発をしながら沈んでいく演出はいっそうボスの巨大さを感じられる。

BGMと共にゲームを盛り上げる演出は、以降のタイトー作品のトレードマークとなっていった。

ちなみに横長の画面は、モニターに映し出された映像をハーフミラーに映すことで継ぎ目をなくしている。この特徴的な画面ゆえに、当時は移植は不可能とまで言われていた。実際、敵の配置が調整された移植版は存在するものの、一作目の完全移植は未だ実現していない。

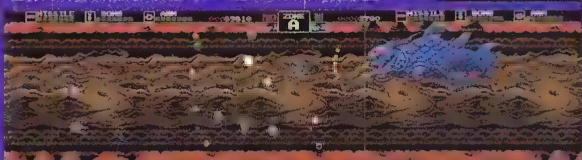
パソコン・家庭用への移植

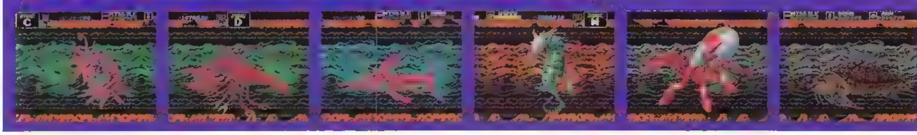
- ●Atari ST（1989年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●PCエンジン CD-ROM²（1990年3月16日）
- ●PCエンジン（1990年9月21日）
- ●ZX Spectrum（1990年・海外のみ）
- ●ゲームボーイ（1991年12月13日）
- ●iアプリ（2002年8月12日）
- ●J-スカイ（2002年11月13日）
- ●EZアプリ（2004年6月3日）
- ●ゲームボーイアドバンス（2002年12月13日）
- ●Yahoo!ケータイ（2007年9月12日）

WARNING! 警告音と共に接近する巨大戦艦

ボスの登場前の演出に思わずゴクリ。後に演出において右に出るものなしとされたタイトーの片鱗が垣間見える。



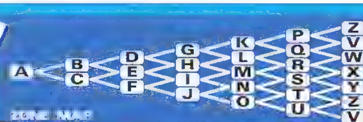


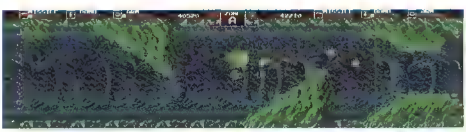


クリア後はルート選択、全26ゾーン

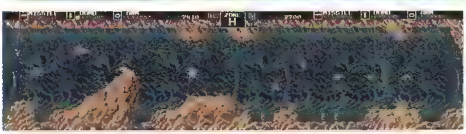
分岐するゾーンは下に行くほど難しい。ここの壁にやられるプレイヤーもいたりする。

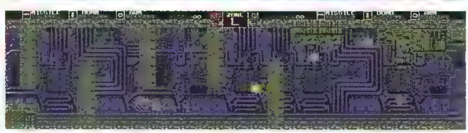




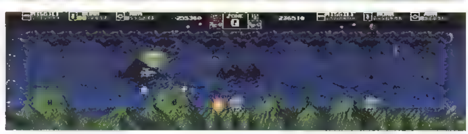












SCROLL SHOOTING GAME

シリーズタイトル

ダライアスII

■タイトー　■1989年稼動

ステージ中のスクロールとBGMが同期しており、サビに入ると同時にボス戦が始まるなど、非常に熱い展開が待っている。ゲームバランスは荒いとされているが、以降のシリーズ作品に受け継がれる伝統を生み出した功績は大きい。



派生タイトル

ダライアスツイン

■タイトー　■1991年3月29日発売
■スーパーファミコン

初の家庭用オリジナル作品。ミスしてもパワーダウンしない仕様が良心的。



派生タイトル

ダライアスフォース

■タイトー　■1993年9月24日発売
■スーパーファミコン

『ツイン』同様、スーファミ用。BGMのせいか、全体的な印象が異なる作品。



シリーズタイトル

ダライアス外伝

■タイトー　■1994年9月稼動

1画面になったが、シリーズの味である高速スクロールと音楽は引き継がれており、新規ファンを得るのに成功した。



シリーズタイトル

Gダライアス

■タイトー　■1997年6月稼動

シリーズ初のフルポリゴンで超スケールの敵が画面いっぱいに描かれている。ボスとの極太ビームの応酬は大迫力。



シリーズタイトル

ダライアスバースト アナザークロニクル

■タイトー　■2010年12月稼動

まさかの復活を遂げたシリーズ最新作。16：9のディスプレイを2つ用いて32：9の大画面を実現しており、画面縦横比率の大きさが世界最大のゲーム筐体としてギネス記録に認定されている。移植版ではこれまで不可能と言われていた完全移植を実現した。





ナムコ初の2人同時プレイゲーム

スカイキッド

■ナムコ　■1985年12月稼動　■横画面・横スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

世にも珍しい右から左への強制スクロールシューティング。バロンとマックスを操作して敵軍メカズキンと戦うというストーリーの元、敵も味方もなぜか全員鳥という、終始コミカルな雰囲気でゲームが進行していく。

敵や敵弾に当たっても即座にミスとはならず、1人プレイならボタン連打で、2人プレイなら仲間に撃ってもらうことで復帰できるシステムが個性的。

一見地味な印象がある画面だが、ステージには様々な隠し要素があるため探すのが楽しく、近鉄バファローズの応援歌にも使われた名曲BGMがプレイを盛り上げてくれる。遊ぶことで初めて面白さがわかる作品なので、見かけたらぜひ一度プレイしてみて欲しいタイトルだ。



▲敵に撃たれてあわや墜落!?　絶望的な状況からでもボタン連打で復活可能だ。諦めるな!

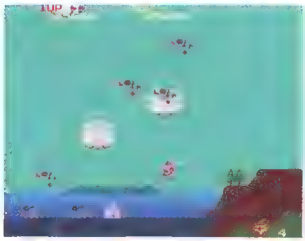


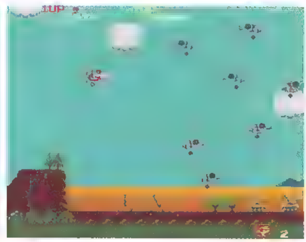
▲破壊目標は最終面以外では壊さなくてもクリアになる。まずは先へ進むことを優先しよう





▲ボムを持って攻撃目標へと落とせ!　うまく破壊できるとボーナススコアが入るぞ





ステージの各所にユカイな仕掛けが！

ステージの様々な隠し要素を探すのも本作の醍醐味。ここで紹介した以外にも様々な仕掛けがあるので、プレイするときはあちこち撃ったり宙返りしてみよう。



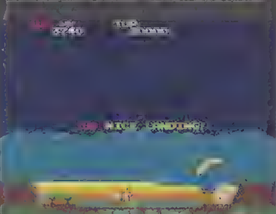


シリーズタイトル

スカイキッドDX

■ナムコ　■1986年4月稼動

ミッション、敵キャラクター、BGMを追加。BGMはFM音源になり、空の色が変化するようになった。上作品の良化版。



パソコン・家庭用への移植

- ファミリーコンピュータ（1986年8月22日）
- スーパーカセットビジョン（1986年12月）
- ゲームボーイ（1997年7月25日）
- プレイステーション（1997年10月30日）
- Windows（1999年4月2日）
- Xbox（2005年8月30日・海外のみ）
- ゲームキューブ（2005年8月30日・海外のみ）
- プレイステーション2（2006年1月26日）
- Wii（2009年7月7日）
- Xbox 360（2009年11月5日）

SCROLL SHOOTING GAME

『グラディウス』の続編を作ろうとしたら全く別物になった!

沙羅曼蛇

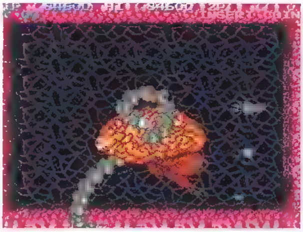
■コナミ　■1986年7月稼動　■横画面・縦横交互スクロール

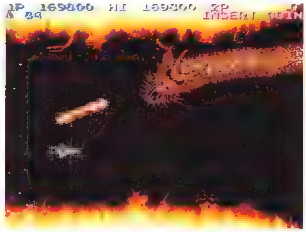
■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー·2ボタン

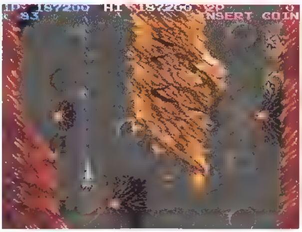


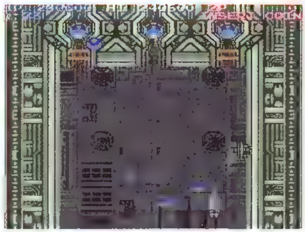


横STGの金字塔『グラディウス』の好評を受けて作られた続編……のはずが、当時の最高峰のグラフィックで描画し、BGMや演出に凝り、多彩なボスを投入して、と本気を出しすぎ、もはや別作品となってしまったためにタイトルが変更されたという経緯を持つ本作。2人同時プレイとFM音源（YM2151）採用によるステレオサウンドに対応するため、わざわざ専用筐体が用意するなど、開発者の熱意を感じるタイトルといえる。当時としては珍しいその場復活制と、アイテムでのパワーアップを採用。縦横交互スクロールと相まって『グラディウス』とは異なる点は多いが、こちらも様々な移植の機会に恵まれ、30年経った今でもファンに愛され続けている。

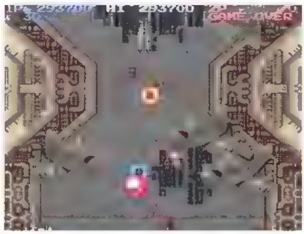






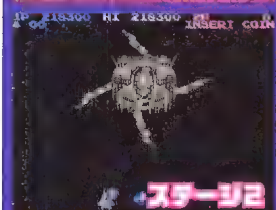






奇数な横、偶数は縦 交互にスクロール方向が変わる





パソコン・家庭用への移植

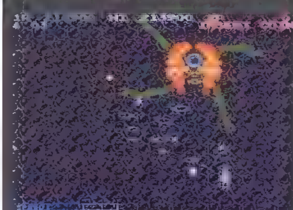
- ファミリーコンピュータ（1987年9月25日）
- MSX（1987年12月26日）
- X68000（1988年10月）
- Commodore64（1988年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- PCエンジン（1991年12月6日）
- セガサターン（1997年6月19日）
- プレイステーション（1997年7月6日）
- S!アプリ（2006年4月7日）
- PSP（2007年1月25日）
- プレイステーション4（2015年11月27日）

シリーズタイトル

ライフフォース

■コナミ　■1987年稼動

上作品の海外版を逆輸入する際に、大幅に内容を変更した作品。パワーアップシステムがグラディウスと同じになった。



シリーズタイトル

沙羅曼蛇2

■コナミ　■1996年1月稼動

システムをグラディウスに近づけた続編。オプションを切り離して撃つ攻撃が追加され、難易度も前作より調整された。





絶対合体！ ロボットSFマインド溢れる異色作

サイドアーム

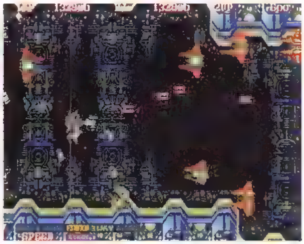
■カプコン ■1986年12月稼動 ■横画面・縦横スクロール

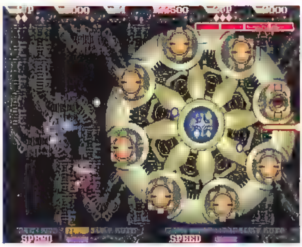
■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

本作は同社の『ソンソン』、『セクションZ』といった左右撃ち分けシューティングの流れを汲む作品。直系の前作である『セクションZ』から大きく進化した点は左右の撃ち分けに別ボタンを配置した点が挙げられる。前作では左右転換ボタン一つであったが、今作では左向きと右向き、それぞれに独立ボタンが割り当てられているので、直感的にゲームを進めることができる。

また本作の大きな特徴としてアニメ色が非常に強いという点がある。自機の機体はモビルスーツであり、装備する武器もビットやメガバズーカランチャーといったガンダムのアイテムだ。そして背景や敵キャラには見たことあるキャラが配置されており、ロボットアニメ好きならニヤリとさせられるタイトルといえるだろう。







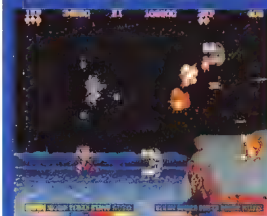


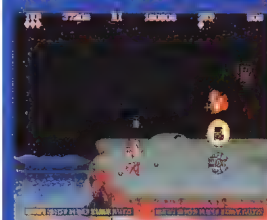




2体の機体で「絶対合体」！

タイトルにもある通り絶対に合体するべきである。滑らかなアニメーションとパワーアップができる。

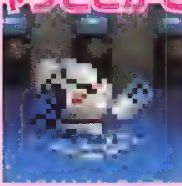




あれ、このキャラどこかで見たような!?



▲胸の星とトゲ、そしてマシンガン [illegible] 某有名モビルスーツ？



▲水中から現れる水陸両用モビルスーツ [illegible]



▲地底に埋まっている巨体は [illegible] ビームは発射しません

パソコン・家庭用への移植

- ●Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ●Commodore64（1988年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- ●MS-DOS（1988年・海外のみ）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●Atari ST（1989年・海外のみ）
- ●PCエンジン（1989年6月14日）
- ●PCエンジンCD-ROM²（1989年12月15日）
- ●iアプリ（2005年8月1日）
- ●PSP（2006年8月7日・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2006年11月15日・海外のみ）
- ●Xbox（2006年11月15日・海外のみ）
- ●プレイステーション3（2013年3月19日）
- ●Xbox 360（2013年3月19日）

SCROLL SHOOTING GAME

ドラゴンを自キャラにしたロマンシング・シューティングゲーム

ドラゴンスピリット

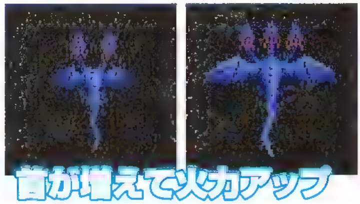
■ナムコ ■1987年6月稼動 ■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

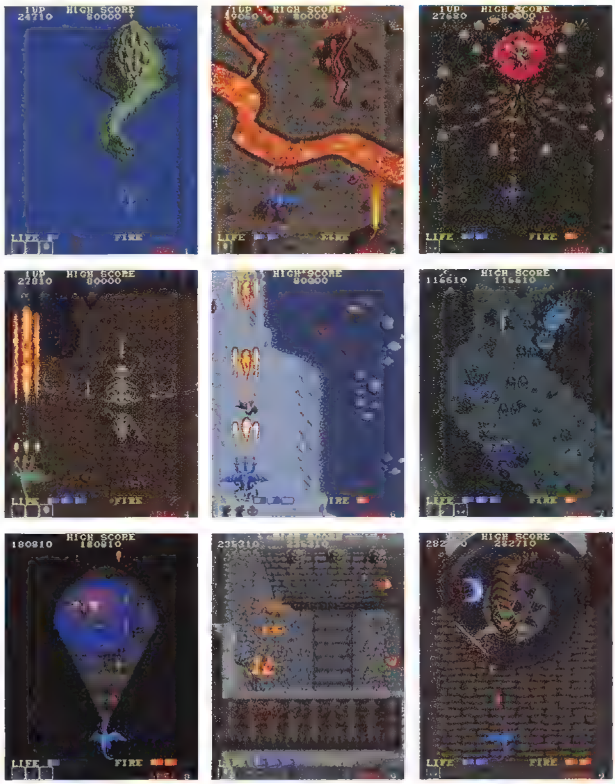


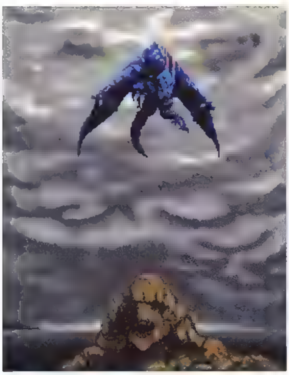
『ゼビウス』以来となるナムコの縦スクロールシューティング。既にこの当時はボムの概念があったが、『ゼビウス』に倣い対空攻撃と対地攻撃の2ボタンである。今までのシューティングゲームといえば宇宙を舞台にした物かミリタリー物といった戦争が描かれていたが、本作はロマンシング・シューティングゲームと銘打たれているだけあり、シューティングゲームにファンタジーの世界を持ち込みつつ、ストーリーとステージの展開を融合させる事に成功している。

システムI基板で描かれる色鮮やかで多彩な世界や作品に上手く合わさったBGMなど、今遊んでも作品の質の高さを実感させられるので、是非もう一度遊んでおきたい作品である。



◀青球を取ると首が増える他には無いシステムだ





▲落雷と共に青龍に変身し、舞い上がるオープニング。期待が膨らむ美しい演出

シリーズタイトル
ドラゴンセイバー
■ナムコ ■1990年12月稼動



ファンタジーを舞台とした前作とは異なりバイオモンスターが敵となっている。

パソコン・家庭用への移植

- ●X68000(1988年9月23日)
- ●PCエンジン(1988年12月16日)
- ●ファミリーコンピュータ(1989年4月14日)
- ●Amiga(1989年・海外のみ)
- ●Amstrad CPC(1989年・海外のみ)
- ●Commodore64(1989年・海外のみ)
- ●ZX Spectrum(1989年・海外のみ)
- ●Atari ST(1990年・海外のみ)
- ●MS-DOS(1991年・海外のみ)
- ●プレイステーション(1997年2月28日)
- ●iアプリ(2003年4月8日)
- ●プレイステーション2(2006年1月26日)
- ●Xbox(2009年11月5日)
- ●PSP(2011年1月12日)
- ●Wii(2009年9月8日)
- ●プレイステーション3(2012年12月18日)



後のシューティングに大きな影響を与えた名作

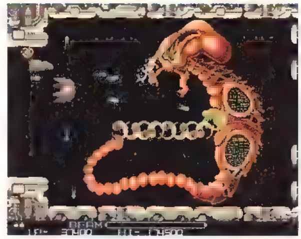
R-TYPE

■アイレム　■1987年7月稼動　■横画面・横スクロール

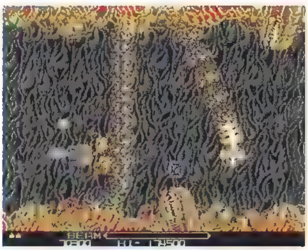
■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・2ボタン

周囲すべてを飲み込む悪夢の生命体バイド。アイレムはその恐怖によってシューティングファンの心を支配した。生物が敵という作品はそれまでにもあったが、ここまでグロテスクに、そして巨大に描かれたことはなかった。映画『エイリアン』を思わせるような、ザコやボスどころか、背景までもが生きた敵という驚きのスケールで描かれているのだ。

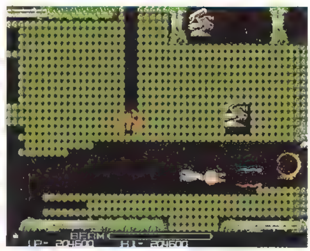
また、溜め撃ち攻撃の波動砲、無敵の盾にも攻撃手段にもなる「フォース」によって、本作では従来の作品にはない高い戦略性が要求された。これらの攻撃手段はおどろおどろしい敵との対比によって、この世界のわずかな希望としてひと際輝いて見えた。本作が名作と称えられ、後の様々なゲームに多大な影響を与えたのは、希望と絶望、恐怖とカタルシスの対比が、ゲームの中へと巧みに取り込まれていたからに思えてならない。

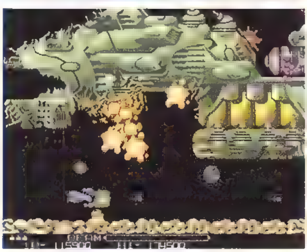


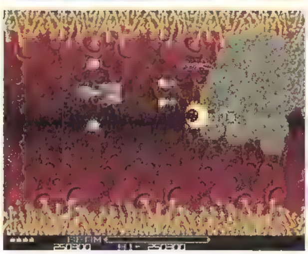
▲シリーズを代表する敵ドブケラドプス。そのおぞましい姿はプレイヤーの恐怖をかきたてた

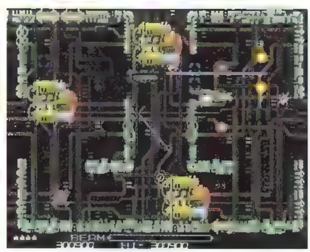










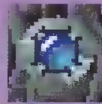


3つのレーザーを使い分けろ！

対空レーザー



反射レーザー



対地レーザー









パソコン・家庭用への移植

- PCエンジン（1988年3月25日）
- セガ・マスターシステム（1988年10月1日）
- PC-88VA（1988年10月）
- MSX（1988年12月9日）
- Atari ST（1988年・海外のみ）
- Commodore64（1988年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- X68000（1989年6月9日）
- Amiga（1989年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
- ゲームボーイ（1991年3月19日）
- PCエンジン スーパーCD-ROM²（1991年12月20日）
- プレイステーション（1998年2月5日）
- ゲームボーイカラー（1999年3月21日）
- iアプリ（2002年11月5日）
- EZアプリ（2004年3月18日）
- Vアプリ（2004年12月15日）
- Wii（2006年12月13日）
- Xbox 360（2009年2月4日）
- iOS（2010年8月26日）
- Android（2011年9月12日）
- ニンテンドー3DS（2012年5月17日）
- プレイステーション3（2013年11月21日）
- PSP（2013年11月21日）
- Wii U（2014年4月30日）

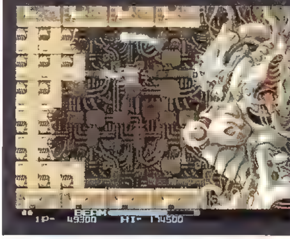
強烈に印象に残る個性のためか、多数のゲーム機、パソコンに移植されているのも特徴。シリーズ作品も多数リリースされているため、現代でも気軽に遊べる名作の一つといえるだろう。

シリーズタイトル

R-TYPE II

■アイレム ■1989年稼動

STG全体の難易度が上がっていた時代に作られたこともあって、シリーズ屈指の高難易度を誇る。マニア向け。

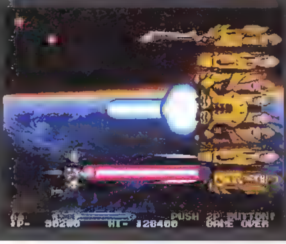


派生タイトル

R-TYPE LEO

■アイレム ■1992年12月稼動

人類がバイドと邂逅しなかった並行世界を舞台にした外伝作品。R-TYPEらしからぬ軽快さを持つ。なかなかの良作。



派生タイトル

R-TYPE III

■アイレム ■1993年12月10日発売 ■スーパーファミコン

2種類の波動砲が追加され、それをいかに使いこなすかが勝敗を分けた。



派生タイトル

R-TYPE Δ（デルタ）

■アイレムソフトウェアエンジニアリング ■1998年11月19日発売 ■プレイステーション

IとIIの間に起きた事件を描く。ポリゴンで描かれたバイドは機械に近い印象。



派生タイトル

R-TYPE FINAL

■アイレムソフトウェアエンジニアリング ■2003年7月17日発売 ■プレイステーション2

シリーズ最後のSTG。101機のR戦闘機をカスタマイズして使用できる。

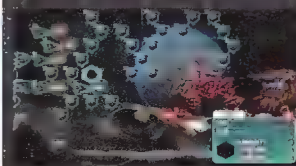


派生タイトル

R-TYPE TACTICS

■アイレムソフトウェアエンジニアリング ■2007年9月20日発売 ■PSP

戦略SLGとして復活したR-TYPE。プレイヤーは提督となり、艦隊を指揮してバイドと戦う。シリーズでおなじみのボスも登場する。ラストがせつない作品。



派生タイトル

R-TYPE TACTICS II Operation BITTER CHOCOLATE

■アイレムソフトウェアエンジニアリング ■2009年12月20日発売 ■PSP

左作品の続編。新機体やストーリー分岐などの新要素が充実しており、戦術性もドラマ性も増した。





縦スクロールシューティングのスタンダード

究極タイガー

■タイトー　■1987年10月稼動　■縦画面・縦スクロール

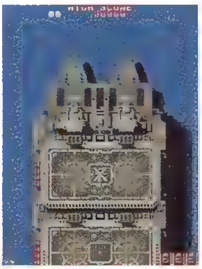
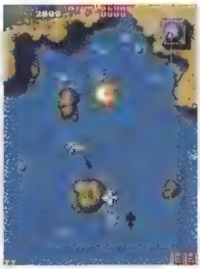
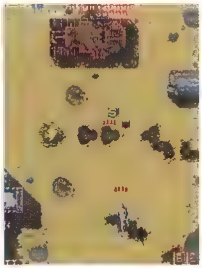
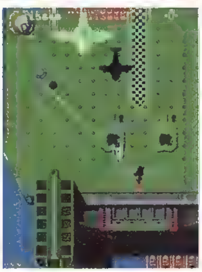
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

ケイブの前身である東亜プランの代表作は、タイトーの下請け時代に生まれた。『タイガーヘリ』にも登場させたボンバーの演出を強化し、使用中の無敵時間も延長。弾幕攻撃を放つボスとの戦いや、地上物もショットで破壊できるシンプルな操作性のおかげで遊びやすく、演出の派手さもあって高い人気を博した。

本作が絶大な人気を得たことで、ショット+ボンバーという現在では基本といえる攻撃手段が広まっていった。後の作品に多大な影響を与えた作品としても知られており、セイブ開発の『雷電』が、本作に影響を受けて作られたというのも有名な話。本作は現在の縦シューの基礎を築いたお手本的な作品なのだ。



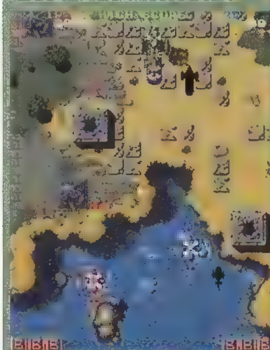
▲最強武器ボンバー。無敵時間が長くなったため使いやすい



海外版は2人同時プレイが可能！

色違いの自機を使って協力プレイができるほか、戻り復活ではなくその場復活制が採用されるなど、細かな仕様が異なっている。

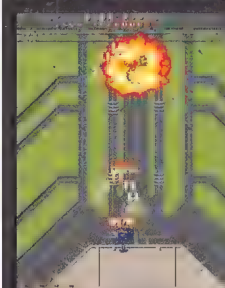


シリーズタイトル
タイガーヘリ
■タイトー　■1985年稼動



本作の元になった作品。ボンバーの存在を世に知らしめた。

シリーズタイトル
究極タイガーII
■タイトー　■1995年稼動



ショットボタンの押しっぱなしで連射ができるようになった。2人同時プレイ可能。

パソコン・家庭用への移植

- ●PCエンジン（1989年3月31日）
- ●ファミリーコンピュータ（1989年8月4日）
- ●Commodore64（1989年・海外のみ）
- ●メガドライブ（1991年2月22日）
- ●X68000（1993年1月15日）
- ●FM TOWNS(1994年2月1日)
- ●プレイステーション（1996年8月30日）
- ●iOS(2014年12月11日)
- ●Android(2014年12月11日)

トム&ジェリーによる縦スクロール+3Dの合体シューティング

A-JAX

■コナミ ■1987年12月稼動 ■縦画面・縦 3Dスクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・3ボタン



ヘリコプターのトム・タイガーと戦闘機のジェリー・マウスという、どこかで聞き馴染みがある名前の機体を操作して戦う個性派シューティング。ステージによって縦スクロールと3Dスクロールが切り替わるという珍しい仕様をしており、ゲームを進めると印象がガラリと変化する。

当時としては画期的だった回転拡大縮小機能を使っており、タイトル画面を初めとしたあらゆる場面で活用されている。特に、上昇してくる敵戦闘機とドッグファイトを繰り広げながら海面目掛けて回転急降下していくシーンはかなりの迫力だ。

作品としても面白いが、どちらかというと技術力の進歩をアピールする意欲作としての印象が強い。

BGMのレベルが高いことで知られるコナミが制作しただけあって、本作は特に名曲揃い。PCMによるオーケストラヒットをガンガンに効かせたBGMが熱いので、機会があればぜひ一度聞いてみて欲しい。

2D STAGE 超音速攻撃ヘリ トム・タイガー

印象派オーソドックスな縦シュー。対地攻撃の発動が遅いので、タイミングを早めに覚えよう。













3D STAGE ジェット戦闘機 ジェリー・マウス

当時のシューターが胸を熱くした迫力のシーンの数々が見られる3Dステージ。海外版では敵空母への爆撃ステージが最初のステージに設定されていた。

パソコン・家庭用への移植

●X68000(1989年11月29日)
●プレイステーション4(2015年3月19日)



東亜プランのイメージを確立した名作

TATSUJIN

■タイトー／東亜プラン　■1988年10月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

重厚なドットグラフィック、速いショット、初見殺しのザコ敵包囲網、そしてボム。本作は、後に東亜節と呼ばれるようになった多くの要素によって構成されている。

初見プレイでは1ステージのボスにすら辿りつけないという高難易度を誇るが、パワーアップ状況によって難易度が変化するシステムのため、復活がしやすい親切設計。また、5つ集めると武器を強化できるアイテムの「P」を、次のプレイに持ち越せるのもありがたい。

また、巨大なドクロが出現する達人ボムは『タイガーヘリ』のボンバーにあった発動までのタイムラグがなくなっており、咄嗟の回避手段として活用できるようになった。使い勝手の良さと派手な演出から世間に認知されていき、以降のSTGで同様の性能を持つボンバーが登場するようになった。

派手な演出が光るグラフィックとテンポが良く軽快なBGMのおかげもあって、安置の探求や敵のパターン研究をして腕を磨く過程が楽しい。たまにプレイしたくなる深い味わいの一作だ。

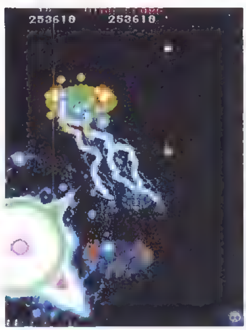




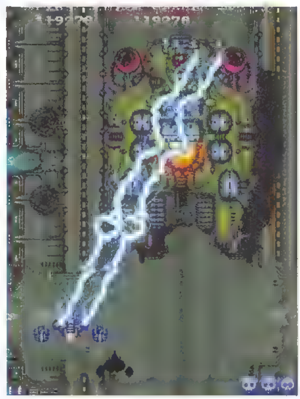
▲自機を中心に炸裂する達人ボムは、攻撃よりも緊急回避の手段として使いたい

パソコン・家庭用への移植

●メガドライブ（1989年12月9日）
●PCエンジン（1992年7月24日）



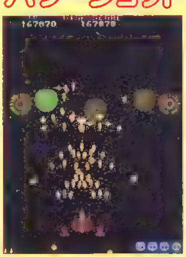
◀途中で何度も登場する中ボスとの戦い。かなり固いので、パターンを覚えていないときつい



3種類の武器チェンジ

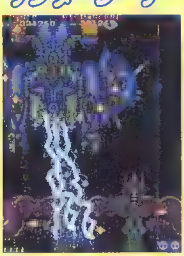
個性豊かな武器を場面によって使い分けよう。

パワーショット



▲初期装備だが攻撃範囲が広く頼りになる。2段階目までの強化がおすすめ。

サンダーレーザー



▲自動ロックオンしてくれる扱いやすい武器。攻撃力が低めなのが難点だがおすすめ

達人ビーム



▲前方に高威力のビームを放つ。強力だが攻撃範囲が狭いため扱いが難しい。玄人向け

シリーズタイトル

達人王

■東亜プラン　■1992年稼動



その名に恥じぬ最高峰の難易度を誇る。腕に覚えがある超上級者向けの作品だ。

R-TYPEのスタッフが作った個性派縦スクロールシューティング

イメージファイト

■アイレム ■1988年11月稼動 ■縦画面・縦スクロール

■ プレイ人数1人（2人交互プレイ）
■ 8方向レバー・2ボタン



『R-TYPE』で横スクロールシューティングに伝説を作ったアイレムは、本作で縦スクロールでも伝説を残すこととなった。既作品に似たゲームを良しとしない社風のためか、他のどの縦シューとも違う個性的な作品を生み出したのだ。

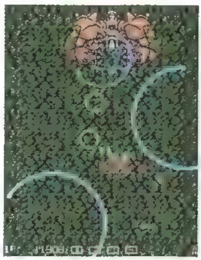
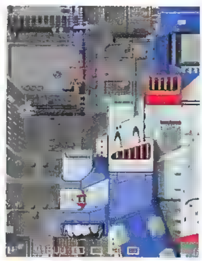
自機が使えるいくつかの武器は、自機の表面に換装する形で武装を変えているうえ、1発分の攻撃を防ぐシールドの役割もしている。そのため、他の武器に切り替えるには一度身に付けた武装を、わざと被弾して剥ぎ取らなくてはならないというテクニカルなプレイを要求される。

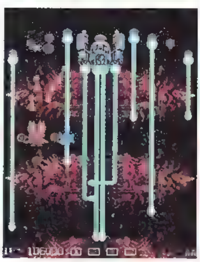
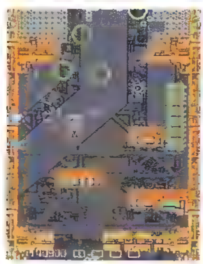
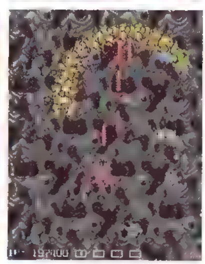
また、スピード変速ボタンによって自機の速度をいつでも変えられるというのも他にはない要素。変速ボタンを押したときに放たれるバックファイアは、ボスを2発で沈めてしまうほどの威力がある。

本作をクリアするにはこれらの特殊な要素を的確に活用する必要がある。何を取得するか、武器をどう扱うか。それを考えて進む過程は、シューティングというよりパズルを解くのに似ているといえる。『イメージファイト』は、シューティングに新たな方向性を持ち込んだ先駆け的存在なのだ。



▲ポッド（オプション）には、前方固定の青、自機の進行方向の反対を撃つオレンジの2つがある

5ステージの訓練を終えたら実戦へ

訓練終了時に撃墜率が90%を下回ると補習ステージが追加される。世界を救うにはパイロットとしての実力が必須なのだ。





シリーズタイトル

イメージファイトⅡ

■アイレム ■1992年12月18日発売
■PCエンジン

前作の3年後が舞台。2ステージの訓練後、人類の存亡をかけた戦いに挑む。



パソコン・家庭用への移植

- ファミリーコンピュータ（1990年3月16日）
- PCエンジン（1990年7月27日）
- FM TOWNS（1990年11月1日）
- X68000（1990年12月14日）
- プレイステーション（1998年8月20日）
- セガサターン（1998年8月20日）
- Wii（2007年8月7日）
- Windows（2011年9月12日・海外のみ）
- Wii U（2015年6月24日）

SCROLL SHOOTING GAME



ローリングスイッチの操作が気持ちいい新感覚シューティング

ロストワールド

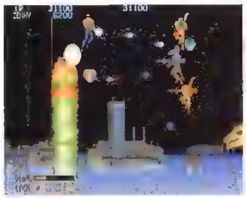
■カプコン　■1988年7月稼動　■横画面・縦横スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・ローリングスイッチ

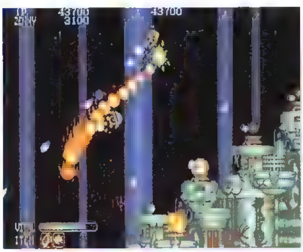
後に『ストリートファイターII』や『ファイナルファイト』に使われた当時の最新鋭基板「CPシステム」が使われた最初の作品。濃密なドットで描かれたグラフィックとローリングスイッチでの操作が特徴であり魅力でもある一作だ。

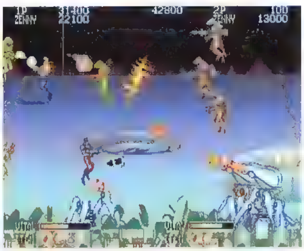
ローリングスイッチは、押す動きと回転を組み合わせることで攻撃や方向転換ができるというもので、従来のシューティングなら攻撃方向が決まっているが、本作では360度全方向へのショットが可能なのだ。回したり叩く操作が楽しく、ゲーメストで「ロストワールド800万点への道」という特集が組まれるほどの人気を獲得した。強い武器を買って敵を蹂躙するか、それともゼニーを温存してスコアに換えるか。プレイスタイルを選べる戦略性の高さもヒットの要因だろう。

ところがこのスイッチ、あらゆる操作に酷使するため故障が多く、店側からは不評だったのだ。そのため、人気だったにも関わらずローリングスイッチが以降の作品で使われることはなかった。面白い試みだっただけに残念なことである。



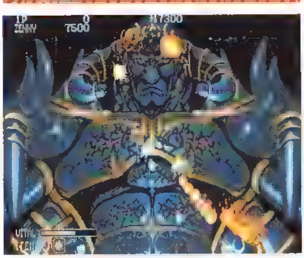
◀ローリングスイッチを使って全方位へ攻撃だ!

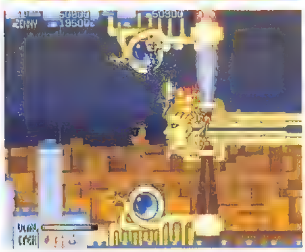












武器はショップでパワーアップ

[illegible]







▲ステージの幕間には喋るデモビジュアル。名無しの超戦士がカッコよく決める!

パソコン・家庭用への移植

- ●Amstrad CPC(1989年・海外のみ)
- ●Commodore64（1989年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
- ●Amiga(1989年・海外のみ)
- ●Atari ST（1989年・海外のみ）
- ●メガドライブ（1989年11月18日）
- ●セガ・マスターシステム（1991年7月・海外のみ）
- ●MS-DOS(1991年・海外のみ)
- ●PCエンジンCD-ROM²（1992年3月27日）
- ●プレイステーション2（2006年3月2日）
- ●Xbox(2006年3月2日)
- ●PSP(2006年8月7日・海外のみ)

ギターサウンドが痺れるハードロック・シューティング

空牙 OPARATION CODE "VAPOR TRAIL"

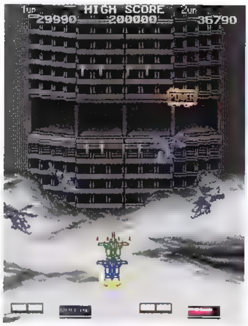
■データイースト ■1989年稼動 ■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン



今まででは一癖も二癖もあるアクの強いゲームを中心に作ってきた同社だが、『空牙』はその流れを断ち切ったかのような快作。なんといっても垢抜けたグラフィックとサウンド、そして目を見張るステージ展開……と、他社のシューティングと並べても遜色のないクオリティなのである。メインBGMである「VAPOR TRAIL」は当時としては画期的なギターサンプリングを多用しており、熱いメロディが作品を大いに盛り上げる。

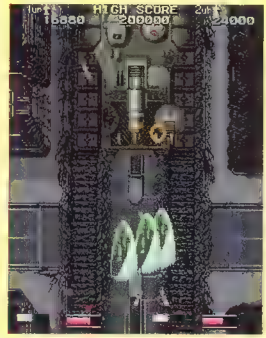
「ニューヨークも沈黙しました!」という記憶に残るフレーズ、ゲームバランスを大きく崩壊させる通称ディフェンダーバグ、容量を使いすぎたからか流れ続けるメインBGM、そしてデコゲーではお馴染みの大統領がエンディングで登場するなど、完成度も高く爽やかな作品なのにどこか抜けがあるデータイーストらしい作品である。

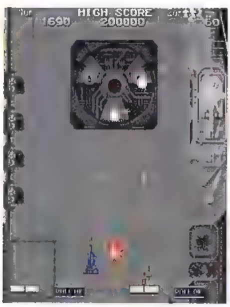


◀ビルをバックに急上昇し最後は自由の女神が見えるなど背景や演出にも力を入れている。

バレルロールで回避!

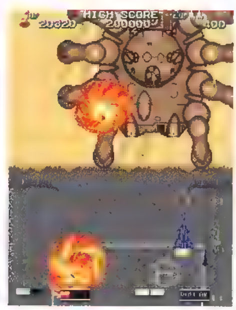
「ROLL OK」表示があるときはロールボタンで一定時間無敵になれる。











シリーズタイトル

ウルフファング

■データイースト ■1991年稼動

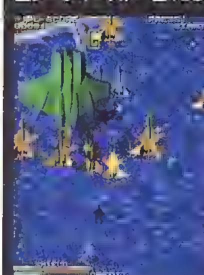
同じ世界観を持つ今作はロボットアクション。カスタマイズ可能な自機、熱い音楽に演出とファンが多い作品。



シリーズタイトル

スカルファング 空牙外伝

■データイースト ■1996年稼動



シリーズ最終作は「疾風魔法大作戦」のようにレース要素を加えたチェイスモードがある。熱いギターは必聴。



◀発射されてしまったミサイルの阻止、地上空母との戦いなどマニアの心を鷲掴みにする演出だ

パソコン・家庭用への移植

●メガドライブ(1991年8月2日)



ギリシャ神話をモチーフにしたファンタジック・シューティング

フェリオス

■ナムコ　■1989年2月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・1ボタン

まずこの作品で特徴として挙げられるのは、ヒロイン･アルテミスの存在だろう。各ステージクリア後に見られるビジュアルシーンでアルテミスが涙を流す姿は妙に艶かしく、彼女を目当てにプレイした人は多かった。まだ萌え文化すらなかった時代にこの力の入れようはすごいものがある。

とはいえ本作は決してイロモノなどではない。拡大縮小回転の動きが得意な『メタルホーク』と同じシステムII基板が使われており、ボスが巨大化する瞬間や地上へ降りていくシーンなどは迫力の出来。かなり歯ごたえある難易度に設定されているので、シューティングゲームとしても良質の部類といえるだろう。



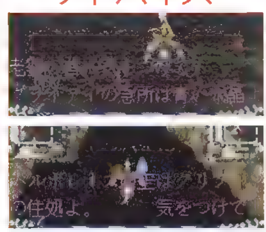


ステージ間のビジュアルシーンに注目

スキップしようとすると「触らないで! 私のこと、見たくないの?」と怒られる。どうやら彼女、見られたいらしい。



道中に入るアルテミスからのアドバイス



▲強敵の存在やボスの弱点を教えてくれる。助言はありがたく受け取っておこう

パソコン・家庭用への移植

- ●メガドライブ（1990年7月20日）
- ●iアプリ（2006年11月1日）
- ●EZアプリ（2007年9月27日）
- ●Wii(2009年7月28日)
- ●Xbox 360（2010年12月1日）
- ●Windows（2010年12月1日）
- ●ニンテンドー3DS(2011年8月10日)
- ●Wii U（2013年9月4日）
- ●プレイステーション4（2015年12月25日）

触手の生えた自機X-002で人体の内部を探索せよ!

Xマルチプライ

■アイレム　■1989年稼動　■横画面・横スクロール

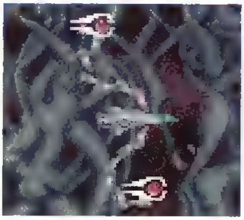
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン



人間の体内を探索し、極小のエイリアンを殲滅する――。生命とSFを融合させた『R-TYPE』の好評を受けて作られた本作は、グロテスクな生命描写をより強めたものだった。『R-TYPE』はメカとグロの絶妙なさじ加減がバランスを保っていたのに対し、本作はよりグロテスクな方向に踏み込んだためか、遊ぶ人を選ぶきらいがあった。作品自体はしっかりと作りこまれた良作なのだが。

自機から伸びる触手は操作に合わせてそよぐように動き、小さい敵弾なら防いでくれる。この触手の動作は自然になるように丁寧に調整されており、何もなくても無意識に自機を動かしてしまうほどに気持ちいい。緊張感溢れるBGMも評価が高く、プレイ中の気分を盛り上げてくれる。一度プレイすればきっとこの独特の世界観に引き込まれるはずだ。

『R-TYPE』シリーズ作品ではないものの、本作で培われた生命描写技術やボスのパターンなどは『R-TYPEII』へと引き継がれている。本作はいわば『R-TYPE1.5』とでもいうべき存在なのだ。

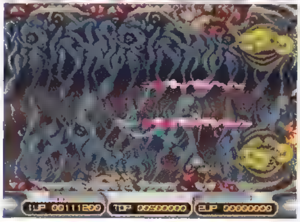


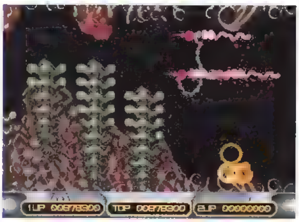
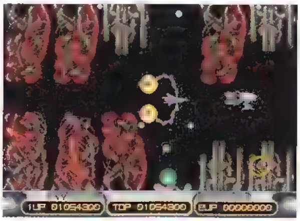
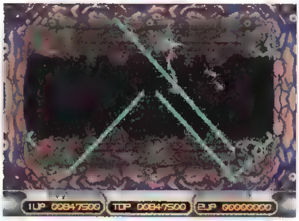
◀自機のX002は、シューティング界で最小サイズかも?

パソコン・家庭用への移植
●セガサターン(1998年3月19日)
●プレイステーション(1998年3月19日)

人体の中に寄生するグロテスクな異生物たち

腹腔内や粘液の海を巡り、最後は子宮へ。美しくもおぞましい世界がここに。







「雷電系」というスタンダードにまでなった大ヒット作

雷電

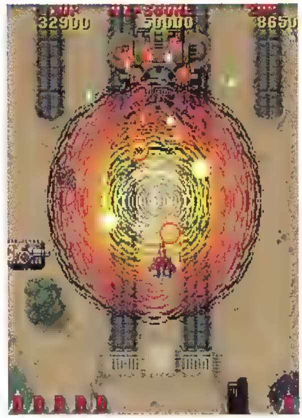
■セイブ開発　■1990年4月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

シューティングの楽しさの根源である破壊の快感。この一点に絞ったシンプルさが本作を名作たらしめた。

パターン化によって攻略させる仕組みを廃して初見殺しをなくし、パワーアップもメインとサブの武器強化のみ。一見簡素に簡素に見える画面だが、爽快感を感じられることに重きを置いた、細部までこだわったグラフィックといえる。

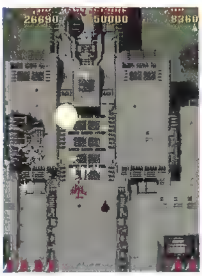
初期の東亜プランに影響を受けて作られたシンプルと破壊の快感への拘りは、シリーズが続いてシューティング界に弾幕ブームが来ようとも変わることはなかった。複雑なギミックや豪華な弾幕もいいけれど、ふと思い出してここに戻ってきたくなる、そんな作品なのだ。

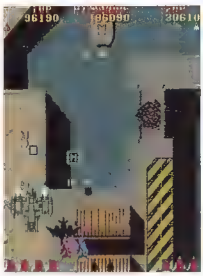


▲ボンバーは地上に落ちるまでのタイムラグがある。不便だが、このリアリティがいいのだ

パソコン・家庭用への移植

●メガドライブ（1991年7月6日）	●プレイステーション（1996年7月12日）
●FM TOWNS（1991年11月1日）	●リンクス（1997年）
●PCエンジン（1991年11月22日）	●iアプリ（2002年11月5日）
●スーパーファミコン（1991年11月29日）	●EZアプリ（2005年1月27日）
●PCエンジン スーパーCD-ROM²（1992年4月2日）	●PSP(2007年3月27日)
●MS-DOS(1994年・海外のみ)	●プレイステーション3（2007年3月27日）
●ジャガー（1994年12月15日）	●iOS／Android（2012年12月3日）





◀メイン武器は8段階、サブ武器は4段階の強化ができる。最大強化で敵を蹴潰た！

シリーズタイトル

雷電II

■セイブ開発　■1993年稼動

緻密なグラフィックで描かれた続編。難易度は高いが、誘導レーザーの存在が助けてくれる。本作から佐藤豪がBGMを担当している。



シリーズタイトル

雷電DX

■セイブ開発　■1994年稼動

IIよりも難易度を調整し、練習・初級・上級からランクを任意で選べるようになった。隠しボーナスが多く、ハイスコアを求めるプレイも楽しい。



シリーズタイトル

雷電III

■モス　■2005年3月稼動

ポリゴンで描画しているため印象が異なるものの、シリーズの良さはそのまま継承。ちなみに開発のモスは雷電のスタッフが独立した会社だ。



シリーズタイトル

雷電IV

■モス　■2007年6月稼動

ロケテストが慎重なのはシリーズ共通だが、本作は半年以上を調整に費やして制作された。プラズマレーザーがII以来の復活を果たした。



シリーズタイトル

雷電V

■モス　■Xbox One
■2016年2月25日発売

マルチストーリー、キャラクターなど新要素多数の最新作。

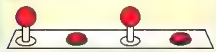


適度な難易度で誰でも遊べる、隠れた名作

エアバスター

■ナムコ／金子製作所　■1990年1月稼動　■横画面・横スクロール

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・1ボタン





カネコといえば癖の強いゲームばかりを作っているというイメージをお持ちの方も多いだろうが、シューティングに関しては今作や『ヘビーユニット』といった上質な作品をリリースしているメーカーでもある。中でも今作『エアバスター』は演出、ゲームバランス、音楽といった名作シューティングに必要な要素が全て高水準でまとまっており、特に演出はプレイヤーを楽しませる・驚かすといった点に注力している。FM TOWNSやX68000の形をしたビルを含む街並みがボス登場前に廃墟化、超高速スクロール面、宇宙だから自機の制御ができないなど数々の演出が疾走感と共に展開される。

音楽も評価が高く各ステージに非常にマッチした楽曲が用意されている。ただエンディングの曲は劇場版パトレイバーに非常に似ているのが気になる所。

どことなく『ファランクス』などX68000で発売されているシューティングに近い雰囲気があるので、そういった系統が好きな方は是非触れて欲しい一作だ。

パソコン・家庭用への移植

●PCエンジン（1990年11月2日）
●メガドライブ（1991年1月31日）
●Windows（2014年9月23日）

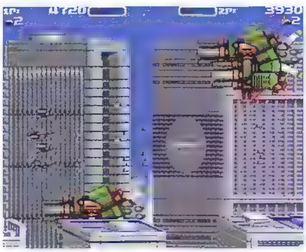
ゲージがたまったらバスターフラッシュ

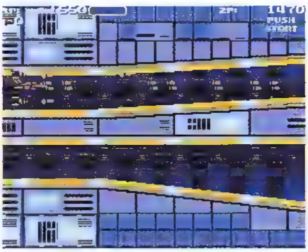
バスターフラッシュは画面上の敵を全滅させる事ができ、更には何度も使えるので多用しよう。

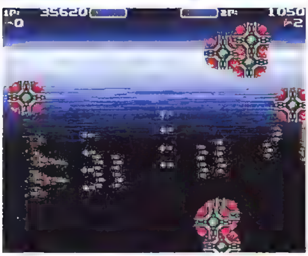


スピーディな展開が楽しい、シューティング快感の原点!!

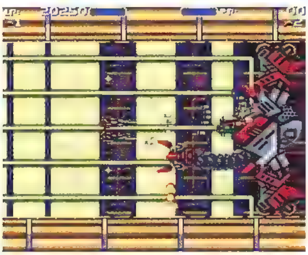


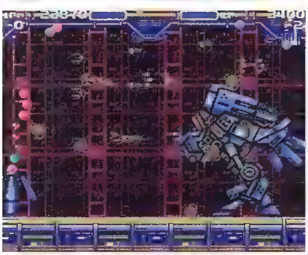


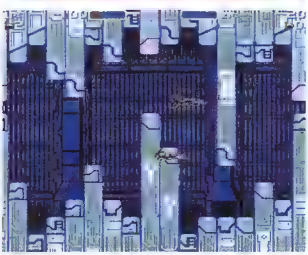


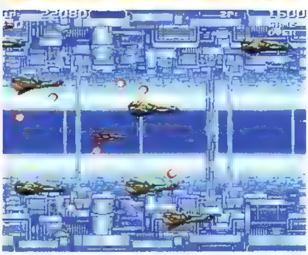














全編お笑い満載、セルフパロディ・シューティング

パロディウスだ! 神話からお笑いへ

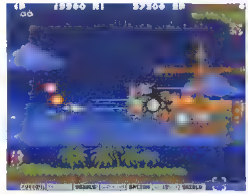
■コナミ　■1990年4月稼動　■横画面・横スクロール

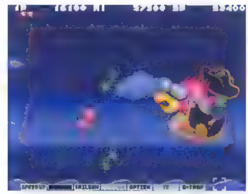
■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・3ボタン

MSX版に続くシリーズ第2弾にして、パロディウスの名を世に知らしめた代表作。『グラディウス』シリーズの1〜3を中心に作品への愛とパロディをこれでもかと詰め込んだ作品である。

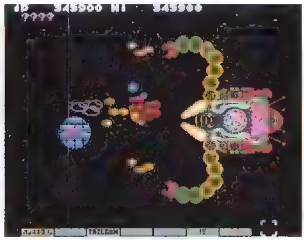
シリーズの強敵たちが、ちちびんたリカ（下図左上。元ネタは『グラII』8面のボス・クラブ）をはじめとした妙ちきりんなキャラクターとなって大暴れ。シリーズの楽曲やクラシックをコミカルにアレンジしたBGMも良い味を出していて、『グラディウス』を知らない人でも、知っているならより一層楽しめる内容になっている。

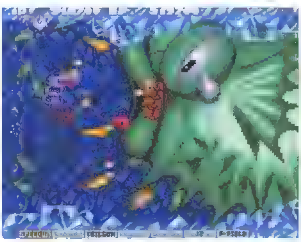
シリーズを通して生き残り続けると難易度ランクが跳ね上がる仕様のため、見た目に反してやりがいもあるぞ。

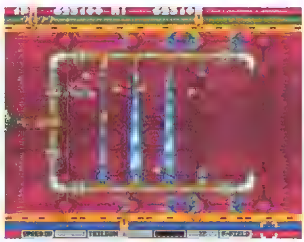

◀わこ戦艦とも呼ばれるおまんにゃわアチャコ


◀ファミコン版『沙羅曼蛇』のツタンカームを元にしたボス。









パソコン・家庭用への移植

- ●ファミリーコンピュータ（1990年11月30日）
- ●ゲームボーイ（1991年4月5日）
- ●X68000（1991年4月19日）
- ●PCエンジン（1992年2月21日）
- ●スーパーファミコン（1992年7月3日）
- ●プレイステーション（1994年12月3日）
- ●セガサターン（1995年5月19日）
- ●ゲームボーイカラー（1998年3月19日）
- ●iアプリ（2003年2月19日）
- ●Vアプリ（2004年2月18日）
- ●EZアプリ（2006年）
- ●PSP（2007年1月25日）

シリーズタイトル
パロディウス
タコは地球を救う
■コナミ　■MSX
■1988年4月28日発売
コナミ社員のストレス解消用として1ヶ月で作られたという1作目。アクが強め。



シリーズタイトル
極上パロディウス
過去の栄光を求めて
■コナミ
■1994年4月稼動
シリーズ初の2人同時プレイ対応作品。『ゼビウス』など他社のパロディも。



シリーズタイトル
実況おしゃべりパロディウス
■コナミ
■1995年12月15日発売
■スーパーファミコン
プレイ状況に合わせてタコヒコ（パロディウスの主人公）の実況ボイスが入る。



シリーズタイトル
セクシーパロディウス
■コナミ
■1996年3月稼動

お色気演出を多く取り入れた一作。クオリティは高いが鬼のように難しい。



●「お金、落としたあるよー」

SCROLL SHOOTING GAME

いっくぽーん!　コミカルタッチなシューティング

コットン

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

■セガ/サクセス　■1991年3月稼動　■横画面・横スクロール



「いっくぽーん!」の脱力ボイスが印象に残っている御仁も多いはず。妖精界の危機など気にも留めず、己の好物であるWILLOWのみを追い求める主人公コットンの姿は、魔女っ娘シューティング界の先駆者としてその強烈な個性を歴史に残した。

魔法はアイテムやボタン入力によって変化し、攻撃だけでなくバリアを張って防御手段にすることができるという特徴がある。他作品でいうボンバーの役割を果たす魔法だが、効果に多様性を持たせたのは特徴的。

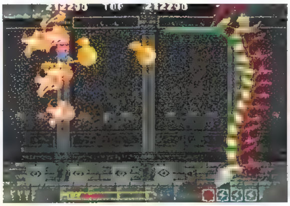
実は本作は、経験値型パワーアップの先駆けでもある。主人公のコットンの存在だけでなく、システム面などあらゆる面で個性派で挑戦的な作品なのだ。

パソコン・家庭用への移植

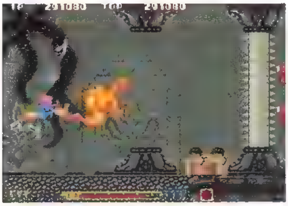
- ●PCエンジンスーパーCD-ROM²(1993年2月12日)
- ●X68000（1993年9月24日）
- ●プレイステーション（1999年4月28日）
- ●ネオジオポケットカラー(2000年3月23日)
- ●S!アプリ（2007年3月14日）
- ●プレイステーション3（2007年6月28日）
- ●PSP(2007年6月28日)



▲前方に電撃を放って攻撃するポイント攻撃魔法・雷　青い魔法石を使うことで発動できる



▲オプションの妖精を敵に特攻させる魔法・とんでけ～　使い勝手はいまいちかも



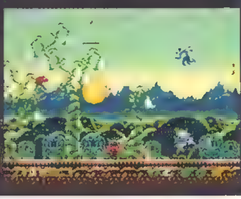
▲こちらも正面に攻撃を放つ魔法・火竜　赤い魔法石を消費して発動する。

シリーズタイトル

コットン100%

■データム・ポリスター
■1994年4月22日発売
■スーパーファミコン

ウィローを作れる妖精の誘拐事件をよそに、コットンはウィローを求める。



WILLOW求めて珍道中

幕間で見られるコミカルなビジュアルデモは、本作で一番の見所かも?

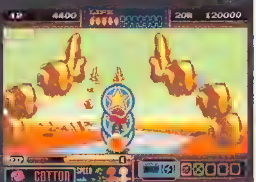


シリーズタイトル

パノラマコットン

■サン電子
■1994年8月12日発売
■メガドライブ

ウィローを焼き払った魔物を懲らしめるために戦う。3Dシューティング。



シリーズタイトル

コットン2

■テクモ/サクセス
■1997年稼動

新たに敵を掴んで投げるアクションが追加され、爽快感が増した。



シリーズタイトル

コットンブーメラン

■テクモ/サクセス
■1998年稼動

操作キャラクターを3人選んで交代で戦う。掛け合いはないが一枚絵を表示。

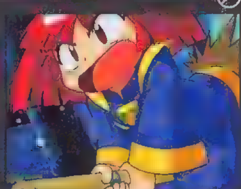


シリーズタイトル

レインボーコットン

■ドリームキャスト
■2000年1月20日発売
■サクセス

ポリゴンを用いた3Dシューティング。プレイ中に妖精がとにかく喋る。





メカと生体が融合したコナミの異色作

ゼクセクス

■コナミ　■1991年10月稼動　■横画面・横スクロール

■プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■8方向レバー・2ボタン

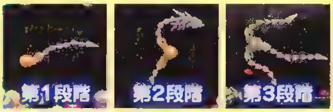
囚われの姫を救いに行くという王道ストーリーに、道連れが無敵の触手という意外性を掛け合わせた異色作。触手生命体フリントは『R-TYPE』のフォースと『Xマルチプライ』の触手に影響を受けたと思われるが、単なる真似ではなく2つの特性を引き継いで攻守共に優秀なオプションへと進化している。また、自機への着脱が手動のみのため、意図せず合体してしまうこともなく扱いやすい。

『グラディウスII ゴーファーの野望』のスタッフが制作を担当しているだけあって作品のクオリティは高く、生き生きしたフリントの動きや、機体が流水を弾く描写、原子をイメージしたステージの立体感を特殊チップを使わずに表現しきっている。またコナミ矩形波倶楽部によるBGMも素晴らしく、当時はコナミの猛プッシュもあって人気を獲得した。

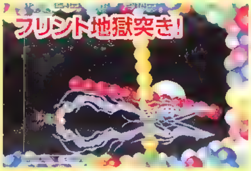
にも関わらず家庭用移植版が15年以上作られなかったのは、前述の表現のために組まれたプログラムが特殊すぎて、再現が難しかったため。続編がないことといい、非常にもったいない作品である。

謎の生命体「フリント」の使い方がポイント

自機にくっつけて溜め撃ちか、ダメージを与えられる場所に置くか。判断力が生死を分ける。



第1段階　第2段階　第3段階



フリント地獄突き!

ステージ間にデモが挿入される!



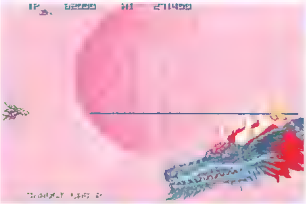


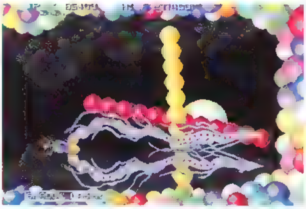
▲賛否両論だったステージ間のビジュアルデモ。ゲーセンでプレイするにはちょっと恥ずかしい!?

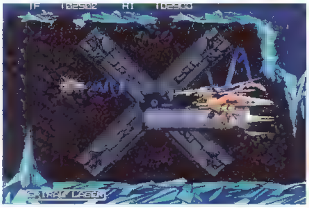
パソコン・家庭用への移植

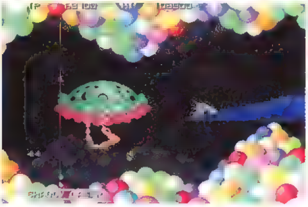
●PSP(2007年1月25日)

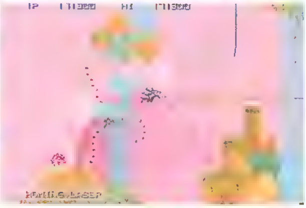


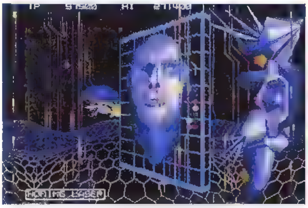


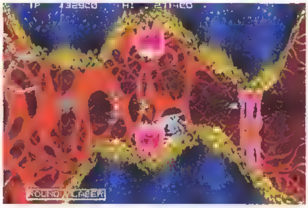


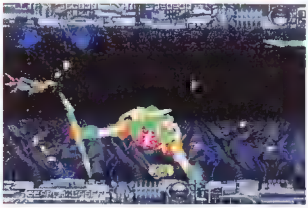












パワーアップと開放。ハードSFな世界観がマッチした名作

メタルブラック

■タイトー　■1991年9月稼動　■横画面・横スクロール

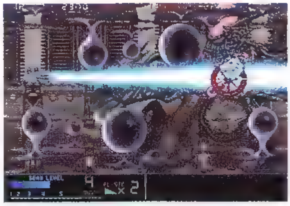
■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン



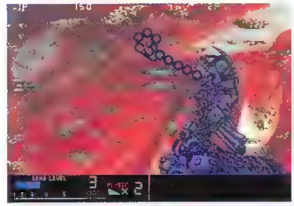
荒廃しきった地球を舞台に、たった1人で侵略者ネメシスへの反逆に出た男の戦いを描いた作品。重いテーマでは企画が通らないと考えた開発陣がダミーのストーリーを上層部に伝えてまで本作を制作したという経緯を持つためか、その世界観には深いこだわりが見られる。

自機は敵兵器と同じニュー・アローン（通称ニューロン）という無尽蔵のエネルギーによって動いているという設定を活かすため、パワーアップアイテムであるニューロンが常に画面に散在しており、集めることでボスと色違いのビームを放てるという、特殊ながらも説得力のあるシステムを採用している。

ZUNTATAによる悲壮感漂うBGMには強い盛り上がりこそないものの、孤独な戦いを描く本作にピタリと合致。背景に描かれた廃墟と化した都市や、主人公を止めようと序盤に現われる地球軍と思しき敵の存在が物悲しさを引き立てる。すべての要素が世界観描写のために使われている力作なのだ。



▲溜めたエネルギーはボンバー代わりとしても、ボスとのビーム合戦にも使える



▲ニューロンは元々敵兵器のエネルギー源。ボスが使ってしまっても不思議ではないのだ

ステージクリア後には3D視点のボーナスステージ

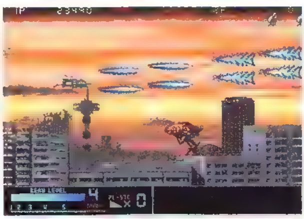
照準を合わせ、一撃必殺の攻撃を放つ。攻撃演出に気合が入っている。

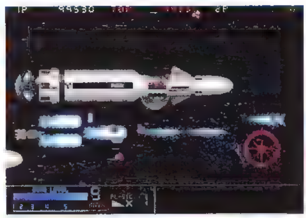


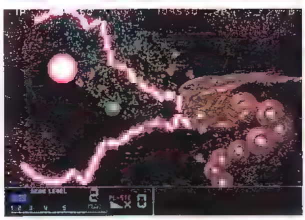


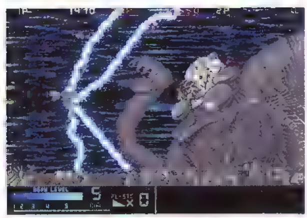
パソコン・家庭用への移植

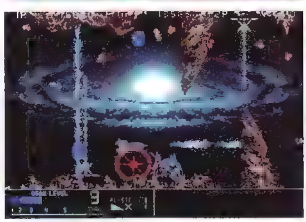
●セガサターン（1996年5月24日）
●プレイステーション2（2005年7月28日）

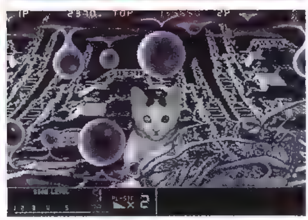












シリーズタイトル

ガンフロンティア

■タイトー　■1990年稼動



演出の評価が特に高く『バトルガレッガ』など後に影響を与えたSF西部劇。



ゾウにホッピングにロボット…何でも乗れる傑作シューティング（?）

ザ・グレイト・ラグタイムショー

■データイースト ■1992年稼動 ■横画面・横スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

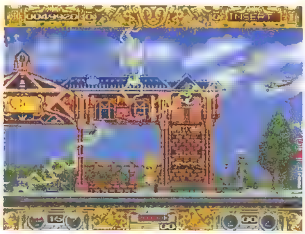
『ザ・グレイト・ラグタイムショー』はデータイーストの円熟期に出されたシューティング。シューティングゲームなのに、とにかく本筋とは外れた「楽しさ」を追求した作品である。

ゲームの大きなギミックとして自機であるセスナ機に付いたフックがある。これには基本的に何でも引っ掛けられ、更には飛ばすことができる。全体攻撃ができる爆弾を引っ掛けるのがセオリーだが、馬や自転車、そして機体に乗っていない相棒を引っ掛けて遊ぶといった遊びも用意されているのだ。色鮮やかに描かれるステージと細かく描写されるキャラクター、そしてあっと驚かされる展開とプレイヤーを飽きさせない作りをしている。

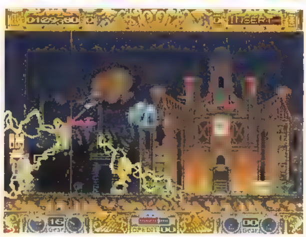
ただ、ゲームの難易度は非常に高いため、隅々まで遊び倒すためにはコンティニューは必須。連コインしてでも楽しんで欲しい作品といえる。

パソコン・家庭用への移植
なし



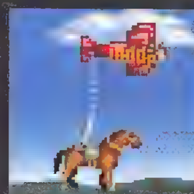






フックで何でも引っ掛けちゃおう！







2人同時プレイの場合は、どっちが変なものを引っ掛けられるか競いながら遊ぶのもありかも。

撃墜されてもミスじゃない!?乗り物を変えてゲーム続行！

セスナ機が撃墜されてもプレイヤーは生きており、INと出ている乗り物に乗ることができる。ロボットや戦車はまだしも、象にキリン、自転車に加えラスボスの機体まで乗れてしまうのだ。ここまで笑いを誘うシューティングは本作だけだろう。



◀[illegible]機[illegible]レイ[illegible]を[illegible]ング[illegible]



◀INの[illegible]ることができる。

何でも手当たり次第に乗り込めるのが楽しい♪









SCROLL SHOOTING GAME

スピーディーで爽快！　多数のシリーズが作られた快作

ソニックウィングス

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン



SONIC WINGS

■ビデオシステム　■1992年3月稼動　■縦画面・縦スクロール

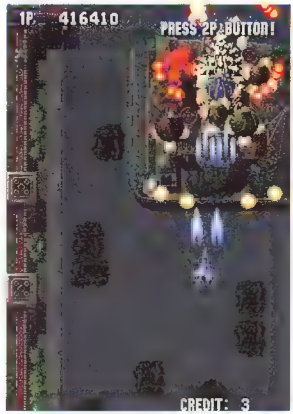
1991年から始まった格闘ゲームの爆発的ブームによって、シューティングは冬の時代を迎えつつあった。そんな時期に本作が異例のヒットとなったのは、徹底した遊びやすさへのこだわりがあったからだろう。

本作は1つのステージが非常に短く、初見殺しをなくし、誰でも気楽に遊べるよう配慮されており、格闘ゲームの合間にも楽しめるようにと作られている。この頃のシューティングはシューターと競い合うように攻略難度を上げる傾向があった。それもやりがいはあったのだが、マニア向けという印象が強かった。本作はその流れから脱し、明快さ、爽快さへの回帰をしたことで広く人気を得たのだ。

シリーズ化してもその方針は変わらず、個性溢れるキャラクターの魅力もあって支持され続けた。後に本作の開発チームは独立し、株式会社彩アート京都（後の彩京）を設立。徐々に攻略が難しいゲームを作るようにはなっていったが、初見殺しを廃し、キャラクター性の強いものをという方針は変わることがなかった。



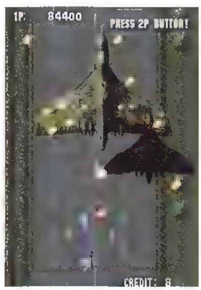
一癖も二癖もある登場人物たち



▲使用機体によってショットやボンバーの性能が大きく異なるため、繰り返し遊んでも楽しめる







パソコン・家庭用への移植

- ●スーパーファミコン（1993年7月30日）
- ●プレイステーション2（2005年7月21日）

シリーズタイトル

ソニックウィングス2

■ビデオシステム
■1994年7月稼動

横幅の広い画面で縦スクロールという非常に珍しい形式を採用。



シリーズタイトル

ソニックウィングス3

■ビデオシステム
■1995年10月稼動

ルート分岐システムと使用機体の多さが特徴。ジャングル調BGMも高評価。



シリーズタイトル

ソニックウィングス リミテッド

■ビデオシステム　■1996年稼動

家庭用に作られた『ソニックウィングス スペシャル』を逆移植。1と同じく縦画面となり、その場復活と戻り復活を選択できるようになった。



シリーズタイトル

ソニックウィングス アサルト

■ビデオシステム
■1998年3月19日発売
■ニンテンドウ64

シリーズ唯一の3Dシューティング作品。細部まで凝った演出が魅力。



SCROLL SHOOTING GAME



遊ぶなら是非2人プレイで♥　彩京デビュー作

戦国エース

■彩京　■1993年4月稼動　■縦画面・縦スクロール

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン

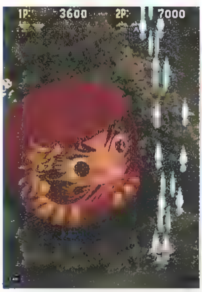
ビデオシステムから独立した『ソニックウィングス』の開発チームによるデビュー作にして名作。

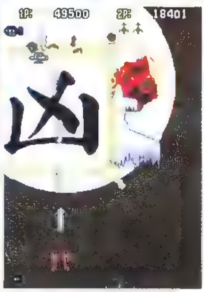
各ステージは短く、地上の敵もまるごとショットで倒せるシンプルさ。遊びやすさにこだわった作りは『ソニックウィングス』から変わっていないが、高速弾に低速弾を織り交ぜて撒く敵攻撃によって難易度が上昇。特に後半ステージや2周目のプレイでは弾速がさらにあがるため、相応の腕が要求される。

中村博文が描くキャラクターたちは強烈な個性を放っており、2人同時プレイならコメディタッチな掛け合いとエンディングを見ることができる。

エンディングはキャラクターそれぞれと組み合わせごとに用意されており、その総数はなんと21種類。すべてを見ることは困難だろうが、一度はプレイしてみることをおすすめする。





2人同時プレイ限定 ステージ間の掛け合いに注目♥

激しい戦いを共にくぐり抜けた仲間とは絆が芽生えるのは必然!?　男同士、女同士など性別関係なくアツイ展開が待っていることも……。



「なぁ 御坊……これからは
あ…兄貴って呼んでもいいかな?!」



シリーズタイトル

戦国ブレード
SENGOKU ACE EPISODE II

■彩京　■1996年11月稼動

自機が人間になり、横スクロールになった続編。ステージ分岐が採用されてさらに展開が多様になった。こちらも名作。



シリーズタイトル

戦国キャノン
SENGOKU ACE EPISODE III

■クロスノーツ　■2005年7月28発売発売
■PSP

シリーズ最大の特徴である掛け合いが減ってしまい、個性も目立たなくなってしまったが、無難に作られた作品。



パソコン・家庭用への移植

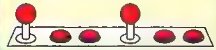
●プレイステーション2（2004年12月2日）

地味なテーマとは裏腹に、丁寧に作られた良作

海底大戦争

■アイレム　■1993年4月稼動　■横画面・横スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン





自機を潜水艦に定めることで海面=自機の行動範囲という大胆な制限をかけながら、超火力を持つ3方向への爆雷を武器に設定することで、重戦車での戦いのような破壊のカタルシスを生み出した。

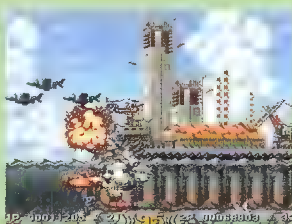
緻密に描きこまれた2Dグラフィックの美しさもあって潜水艦の重厚感はしっかりと表現されており、自機にかけられた制約への説得力が感じられる。水位が極端に浅いステージ、ボスが遺跡を破壊しながら登ってくるシーンなど、状況を最大限生かした仕掛けが配置されており、アイレムがこの作品でできるアイデアを最大限に詰め込んでいることが伝わってくる。グラフィックを含め、すべてに全力が注がれた良作だ。



◀水柱の飛沫や泡のひとつにまでこだわり抜かれている。この緻密さが最高なのだ。

ドットに込められた魂のビジュアル

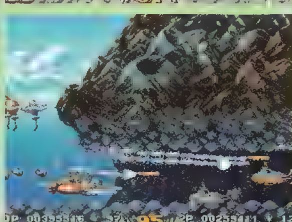
潜水艦の揺れや水柱、泡の一粒に至るまで描きこまれたグラフィックはもはや芸術の領域。こだわりを越えて執念すら感じるようである。









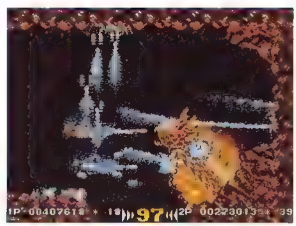








▲岩を落として迫るボスを破壊せよ。地形や状況を利用したここだけの演出に力が入っている。



▲自機の動きは鈍いが攻撃はパワフル。水中の穴から出てくるウツボ（？）を倒せ



▲潜水艦対巨大怪獣。この荒唐無稽さ溢れる派手なスケール感がたまらない

パソコン・家庭用への移植

●プレイステーション（1995年11月10日）
●セガサターン（1995年12月15日）
●Windows（1997年3月）



ロックオンレーザーが気持ちいい!

レイフォース

■タイトー ■1994年稼動 ■縦画面・縦スクロール

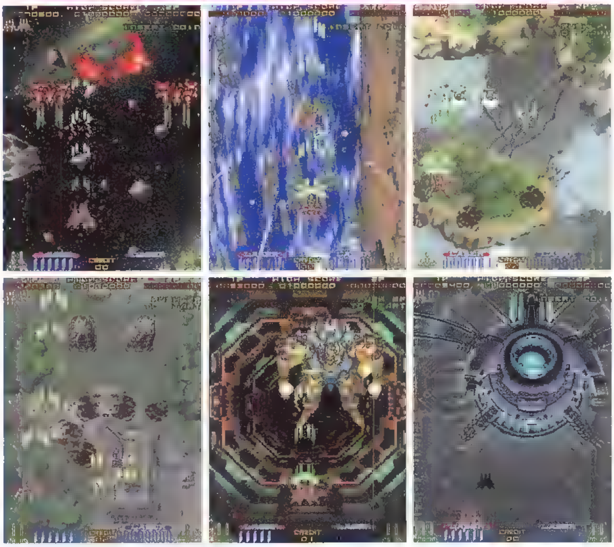
■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン



遥か高みから敵目掛けて必殺の攻撃を放つ——。地上物と上空の敵をショットだけで倒せる作品が主流となる中、ロックオンレーザーは縦シューティングの「奥行き」を爽快感と共に復活させた。下方にいる敵を一方的に攻撃できることと、レーザーの軌道が相手を追い詰めているという無敵感を演出したことが好評へと繋がったのではないだろうか。

また、本作は背景やステージ構成にも力の入った演出が施されている。戦いは宇宙から始まり、地球の上空、地表、地下都市へと途切れなく進んでいく。ZUNTATAの勇壮な音楽に盛り上げられ、言葉がなくとも最終決戦を予感させる構成が作り上げられているのだ。まさに演出のタイトーといわれる実力派の真骨頂。名作といわれるのも納得の内容である。

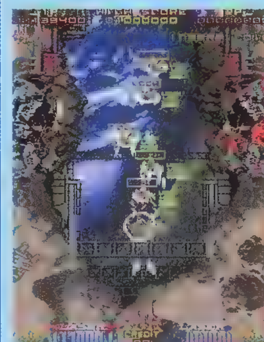
宇宙から敵母星降下・中枢へ…。刻々と変わるビジュアル

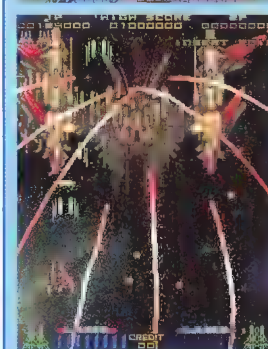


▲スプライトビジュアルの性能を使い切ったグラフィックは下手なポリゴンより綺麗

ロックオン&レーザー発射!

マルチロックオンからの敵一斉破壊!この全能感はたまらないものがある。敵を射程外から蹂躙してしまおう。





シリーズタイトル

レイストーム

■タイトー ■1996年稼動

3Dポリゴンを用いて描画した続編。レーザーの性能をアップし、ボスの変形ギミックなど演出を強化した続編。

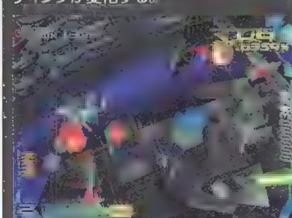


シリーズタイトル

レイクライシス

■タイトー ■1998年稼動

上記作品の前日譚。破壊目標であるCon-Humanからの侵食率によってエンディングが変化する。



パソコン・家庭用への移植

- ●セガサターン(1995年9月14日)
- ●Windows(1997年)
- ●プレイステーション2(2007年1月25日)
- ●iOS(2012年1月13日)

『雷電』の流れを汲む爽快シューティング

ライデンファイターズ

■セイブ開発　■1996年稼動　■縦画面・縦スクロール

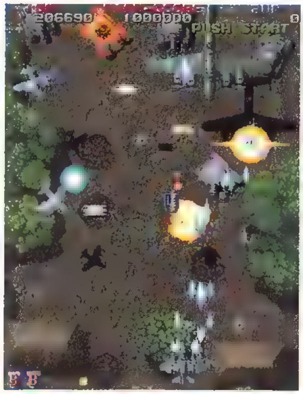
■プレイ人数2人
■8方向レバー･2ボタン

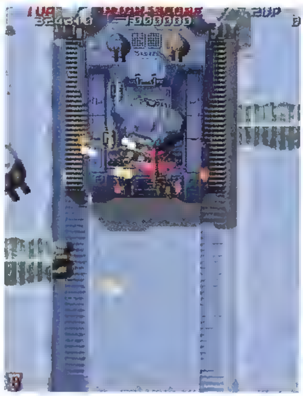
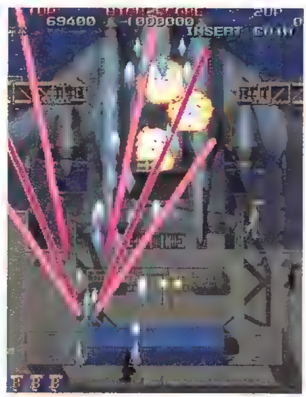


本作は元々『ガン･ドッグス』というタイトルになるはずの作品であった。制作が進み、ロケテストまで進んだ段階で『雷電』の名前を冠したほうがいいのではという意見があがり、ストーリーを変更して外伝シリーズの1作目に据えたのだ。本作が『雷電』シリーズと同じ操作系を受け継ぎ、シンプルなスタイルでありながらもシリーズ作と違う雰囲気を持っているのは、その経緯のためである。

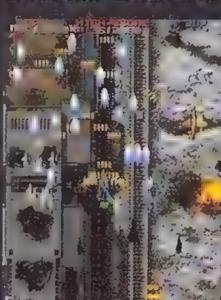
『ライデンファイターズ』はスコア稼ぎの楽しさを前面に押し出したシリーズであり、1作目である本作にも多くのボーナスが用意されている。中には2基で登場する大型戦車の同時破壊ボーナスや、『雷電』でもおなじみのフェアリーなど、一度で10万点も手に入る可能性があるものも。ちなみに敵弾に自機をかすらせることで得られるボーナスは、後にサクセスの『サイヴァリア』が制作される際のヒントになった。

本作のボスが放つ弾は数が多く、1つずつが小さいために密度は低いが、後に登場する弾幕ゲームに近いものとなっている。前述のかすりを重視したのボーナスといい、先進的な要素を取り入れていた作品といえる。



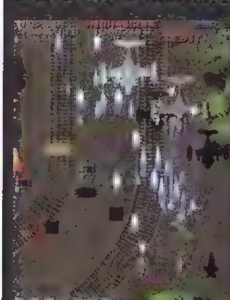



シリーズタイトル
ライデンファイターズ2
■セイブ開発　■1997年稼動



前作の4年後。使用可能機体は稼動日数によって増え、最大17種類にまでなる。

シリーズタイトル
ライデンファイターズJET
■セイブ開発　■1998年稼動



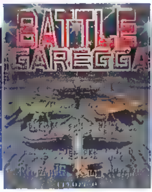
勲章をかすって誘導すると合体させられるシステムが追加された。



◀選べる自機は7機。パワーアップアイテムこそ種類は少ないが、攻撃のバリエーションは豊富なのだ

パソコン・家庭用への移植
●Xbox 360（2008年3月27日）
●iOS　Android（2012年12月4日）

SCROLL SHOOTING GAME



難易度制御が攻略のキモ。特異で硬派なシューティング

バトルガレッガ

■エイティング/ライジング ■1996年2月稼動 ■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

兵器開発に非凡な才能を持つ兄弟が自らが生み出した兵器を破壊するべく、大陸最強の国にたった2人で立ち向かうという、男の浪漫溢れる硬派なストーリーのシューティングだ。

通常機体を4種、隠し機体を4種使用でき、武装やオプションのフォーメーションも多彩だが、実はこれを使ってガンガン攻撃していると難易度が上がってしまうという罠が用意されている。パワーアップ状況によって難易度ランクが変化する作品はこれまでにもあったが、本作ではそれが特に顕著である。安易な連射は禁物なのだ。ボムで敵を倒すと自機の当たり判定が小さめに設定されているので、安全に行きたいならザコ敵はなるべく避けて進みたい。

シリーズ作品の続編などでよくある話だが、ファンを満足させせようとして難易度を上げた結果、初心者をはじき出してしまうことがよくある。その点、本作の場合は初心者と上級者の共存ができ、すべての人に遊びやすい。これは画期的なシステムといえるだろう。

パソコン・家庭用への移植

●セガサターン（1998年2月26日）

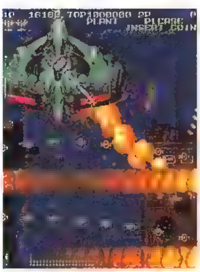


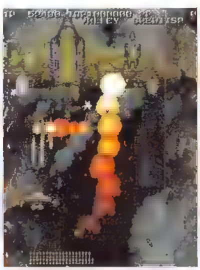
◀隠しコマンドを使うと 魔法大作戦 の機体も使えるようになる 使用機体はミヤモトか4号機がおすすめ。

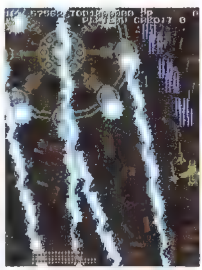


◀ランクを上げすぎると鬼のような弾幕に遭い、あっさり撃墜されてしまう。

鋼だらけの美学、鈍色の世界















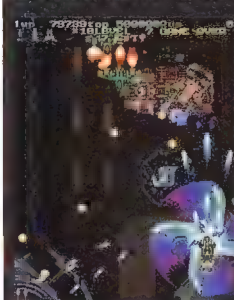




シリーズタイトル

アームドポリス バトライダー

■エイティング/ライジング ■1998年12月稼動



渋い色合いが調整されてカラフルになった続編。犯罪都市での戦いを描く。

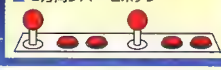
SCROLL SHOOTING GAME

画面2分割による対戦シューティング

ティンクルスタースプライツ

■ADK ■1996年11月稼動 ■横画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

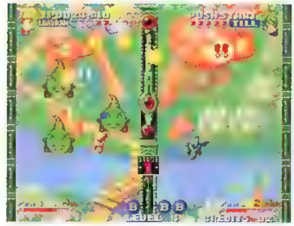




1996年は格闘ゲームブームに日本中が沸いていた時代。旧来のシューティングゲームが店舗の隅に追いやられつつあった状況を打破するために生まれたのが初の対戦型シューティングである本作。格ゲーブームを経て対戦の楽しさを知った人々に広く受け入れられた本作は、コミカルな雰囲気と明快なシステムのおかげで遊びやすく、また基板が入手しやすいこともあって、現在でも対戦会が開かれている人気作である。

ゲームは縦シューを横に並べた状態で、どちらかのライフがなくなるまで戦う形式。上から降ってくるザコを倒すと爆風が発生し、隣接したほかのザコを巻き込んで連鎖を起こすことができる。これを連爆といい、連爆数によってザコ敵やボスキャラクターを相手に送り込んで妨害することができるのだ。相手に攻撃が当たると回復できるため、追い詰められてからの逆転勝利という熱い展開もありえるぞ。

シューティングは「ハイスコアを目指す自分との戦い」といった固定概念から、ゲーム業界では「シューティングで対戦は成立しない」と言われていた。この不文律を見事破ったADKの功績は非常に大きいものといえる。シューティングゲーム単体としてみても完成度が高いので、一度プレイしてみることをおすすめする。



▲キャラクターによってショットや必殺技の特性がまったく異なる。



▲連爆を起こしまくって相手のパーフェクトを防ごう。ボムも出し惜しみせずガンガン使え!

タイミングと駆け引きで攻撃ザコを送り込め!



▲ストーリーモードも歯ごたえアリ。1人でも2人でも楽しい作品だ。

パソコン・家庭用への移植

- ●ネオジオ(1997年1月31日)
- ●ネオジオCD(1997年2月21日)
- ●セガサターン(1997年12月18日)
- ●ドリームキャスト(2000年3月23日)
- ●プレイステーション2(2008年12月18日)
- ●Wii(2011年8月9日)

シリーズタイトル

ティンクルスター スプライツ La Petite Princesse

■SNKプレイモア ■2005年7月28日発売
■プレイステーション2

前作の3日後を描いた続編。前作含めて傑作と名高い。





画面内を敵弾が埋め尽くす！ 弾幕系シューティングの始祖

怒首領蜂

■アトラス／ケイブ　■1997年2月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

幾何学模様の敵弾が画面を埋め尽くす光景に、いったいどれだけのシューターが魅せられただろう。本作の登場によって、シューティングの新たなジャンルである弾幕シューティングが確立した。

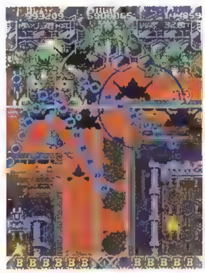
制作前は難易度を低めに設定する予定だった開発陣は、ライジングの『バトルガレッガ』の影響を受けて方針を180度変更。濁流のような弾幕を生み出す代わりに自機の当たり判定を小さくし、この美しくも鬼畜な作品を生み出した。ゲーマー人生で初めて遭遇した弾幕に衝撃を受けていたプレイヤーたちは、インタビュー記事に掲載された開発者の「気合で避けてください」の言葉にもはや笑うしかなかったという。

開発元のケイブは、東亜プランの社員が設立した会社だ。ミスしながら攻撃パターンを学習させるスタイルや、インパクト絶大のネーミングセンス、ド派手な色の敵弾からは東亜プランらしさが感じられる。弾幕シューティングとは、進化を遂げた東亜の魂なのかもしれない。

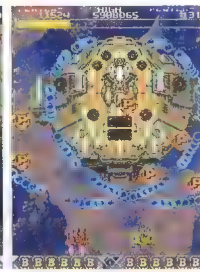


◀これが本作ではまだ易しいほうの弾幕だというのだから恐ろしい









パソコン・家庭用への移植

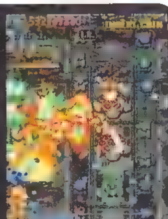
- ●セガサターン（1997年9月18日）
- ●プレイステーション（1998年9月10日）
- ●iモード／EZウェブ（2003年）
- ●PSP（2010年5月26日）
- ●プレイステーション3（2010年5月26日）

シリーズタイトル

怒首領蜂II

■カプコン／IGS　■2001年稼動

開発は台湾のメーカー、IGS。ケイブのスタッフが参加していないため、プレイ感や演出の方向性で違和感を感じることも。



シリーズタイトル

怒首領蜂大往生

■エイエムアイ／ケイブ
■2002年稼動

弾幕系シューティングでありながら従来シリーズに比べて弾速が早く、難易度が大幅にアップ。まさに大往生！



シリーズタイトル

怒首領蜂大復活

■エイエムアイ／ケイブ
■2008年5月稼動

「大往生したのに大復活。」。敵の弾幕やレーザーを相殺できるハイパーカウンターを導入した。



シリーズタイトル

怒首領蜂最大往生

■ケイブ　■2012年4月稼動

最初から装備MAXでパワーアップの概念がないという、実に漢らしい仕様。エレメントドールというサポートキャラクターが導入された。



家庭用で著名なトレジャーのアーケードデビュー作

レイディアントシルバーガン

■トレジャー　■1998年5月稼動　■横画面・縦スクロール

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー･3ボタン



ランキングにハイスコアを表示するゲームは数多くあれど、スコアに意味を持たせたゲームは珍しい。本作はパワーアップアイテムがなく、ボンバーもなく、自機を強化する手段としてプレイヤーにスコアを要求するという非常に特異な作品なのだ。

自機の武器はボタンの組み合わせによって7種類存在し、敵を倒す際に使用した武器へと経験値が蓄積されていく。特に中盤以降のボスに挑むなら武器の強化は必須となるため、プレイヤーはボーナスを進んで狙っていかなくてはならない。同じ色の敵を連続で倒したり、赤青黄の順で倒すともらえるチェインボーナス、ボスのパーツ破壊によって得られる破壊率ボーナスなど、プレイヤーに稼がせるために用意された多数のボーナスをいかに得るかが攻略の鍵となるのだ。

思い通りに経験値を稼げるようになるまでに時間がかかってしまうため、アーケードには向かないシステムではあったが、高い中毒性を持つ名作には違いない。今なら移植版もあるので、自宅で腰を据えて取り組んでみることをおすすめする。





▲3つのボタンの組み合わせで性質の違う多数の武器が使える。複雑なので1度のプレイでは覚えられないかも?

同じ色の敵を連続撃破でチェインボーナス



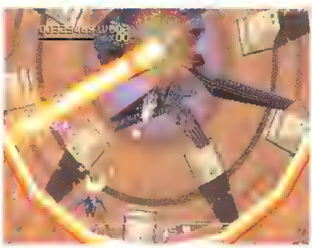


武器のレベルを稼ぐには、ボーナスは絶対に狙うべき要素だ。反射神経だけでなく頭を使って進んでいこう。

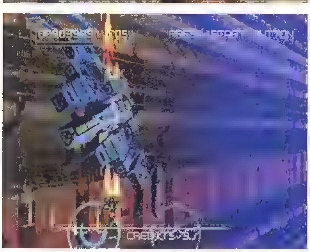
パソコン・家庭用への移植

●セガサターン（1998年7月23日）
●Xbox 360（2011年9月14日）















障害物があるマップを歩行する、異色尽くしの純和風シューティング

ぐわんげ

■アトラス　ケイブ　■1999年7月稼動　■縦画面・縦スクロール

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・3ボタン

室町時代を舞台に、純和風ホラーの世界を練り歩く強制スクロールのシューティング。力と引き換えに一年後に命を奪うとされる式神を己から切り離すため、山神ぐわんげに挑む使者たちの戦いを描く。

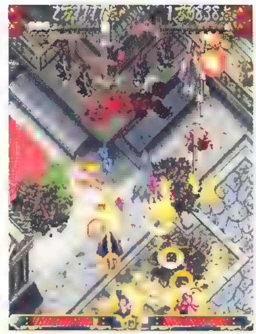
地面を歩く自機は地形に移動を制限されるが、無敵の式神を使えば遠く離れた敵を倒したり、襲い来る敵弾を遅くして自機を守ることができる。式神と離れるための戦いだというのに皮肉なことだが、非常に頼もしい味方として活躍してくれるのだ。式神での攻撃は敵弾や敵を銭に変えることもできるので、銭集めのためにも積極的に使っていこう。チャリチャリと音を立てながら銭が集まる瞬間は、なんともいえない気持ち良さがあるぞ。

スコア稼ぎに興味がない人でも、きっと本作の独特な世界観、美麗なグラフィックに驚かされることだろう。井上淳哉がデザインした土蜘蛛や壷女などの魑魅魍魎はグロテスクで残酷に描かれており、非常に完成度が高い。悲壮で荘厳な和風サウンドと共にステージを歩けば、『ぐわんげ』の世界に引き込まれること間違いなしだ。

式神を遣いこなせ!

行動範囲に制限があるプレイヤーキャラクターにとって、式神は重要な攻撃手段だ。剣となり盾となり戦ってもらおう。





◀自機は地上を徒歩で移動する。式神召喚中は速度が落ちるため、扱いが非常に難しい。

パソコン・家庭用への移植

●Xbox 360（2010年11月10日）

魑魅魍魎が蠢く室町の世

からくりや妖怪が跋扈する独特な世界。不気味なのに不思議と魅入られる。



桁外れの得点表示が特徴的！　ギガの世界を目指せ！

ギガウイング

■カプコン／匠　■1999年3月稼動　■横画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・2ボタン

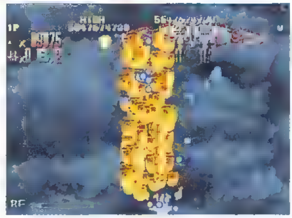


かつてこれほど景気の良いシューティングがあっただろうか。特殊武器リフレクトフォースで敵の弾幕をまるごと反射すると、恐ろしかったはずの弾幕は己の攻撃手段となって敵に襲い掛かる。倒した敵は得点アイテムへと変身し、あっという間にスコアがぐんぐん伸びていく。この逆襲の爽快感は、それまでの弾幕シューティングとはまったく異なるものだった。

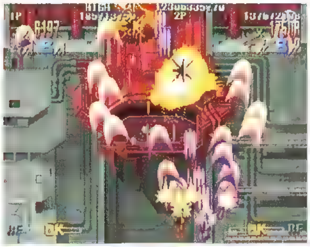
リフレクトフォースにはボンバーとは違って回数制限がない。クールタイムを挟めば何度でも使えるため、危ないと思ったら迷わず発動できる利点があるのだ。弾幕系はマニア向けとして敬遠されがちだったが、本作はこのギミックによって熟練者だけでなくライトユーザーの支持をも得ることに成功した。今もなお本作のハイスコアを目指す者の多い良作である。

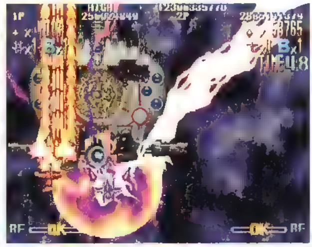


◀▼リフレクトフォースはクールタイムを挟めば何度でも使える

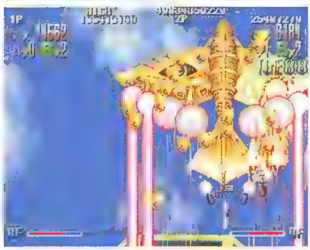










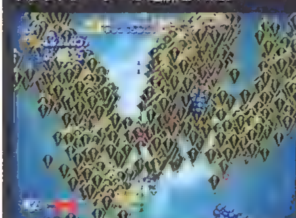




シリーズタイトル
ギガウイング2

■カプコン／匠　■2000年稼動

スコアの上がり方も難易度も1作目より上になった続編。敵弾を吸収して放つリフレクトレーザーが追加された。



シリーズタイトル
翼神
Giga Wing Generations

■タイトー／匠　■2004年稼動



1、2にあった冬目景描くキャラクターたちの掛け合いがなくなった。シリーズ最終作。

なんと得点が兆単位！



▲得点の増えかたが尋常ではないため、兆超え程度は本作では普通の範疇。インフレがすごい

パソコン・家庭用への移植
●ドリームキャスト（1999年11月）

SCROLL SHOOTING GAME



敵に弾を撃たせてかすらせる!?　定石が通用しないシューティング

サイヴァリア

■タイトー／サクセス　■2000年3月稼動　■縦画面・縦スクロール

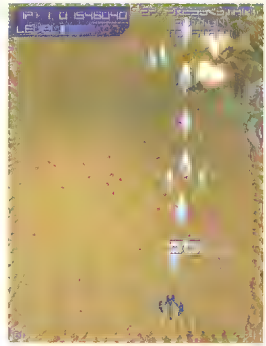
■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー・2ボタン



敵や敵弾にかすればかするほど強くなるシステム「BUZZ」を導入した異色作。ゲーム中では敵にかする（BUZZる）ことで経験値を溜め、レベルアップさせると自機が強化される。またレベルアップ時に短時間無敵状態になるため、弾幕の隙間に機体を滑らせてレベルアップし、無敵時間を利用してさらにBUZZるといった風変わりな操作が必要となるのだ。開発者によればBUZZは『ライデンファイターズ』にあった、敵にかすってボーナスを得られるシステムを参考にして生み出したとのことだが、BUZZはもはや独自の要素として昇華されている。

敵弾のギリギリを狙い続ける命がけの駆け引きは一度試すとやみつきになる中毒性がある。もっと撃たれたいと待ち焦がれるシューティングは本作くらいのものだろう。ぜひ一度、この快感を味わってみて欲しい。

パソコン・家庭用への移植
- プレイステーション2（2002年3月28日）
- iOS（2016年予定）

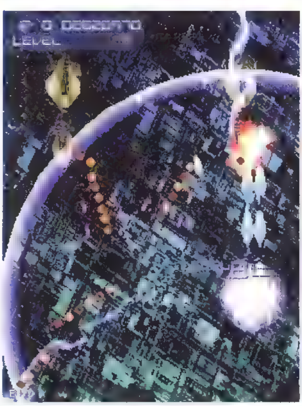


◀弾幕の隙間はチャンスの塊だ　全力で突っ込め

極限までBUZZって強くなれ！









シリーズタイトル

サイヴァリア リビジョン

■タイトー／サクセス　■2000年9月稼動

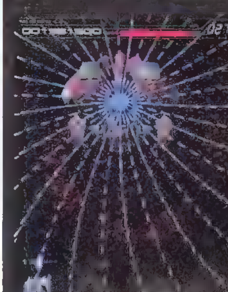


BUZZシステムが強化されたマイナーチェンジ版。

シリーズタイトル

サイヴァリア2

■タイトー／スコーネック　■2003年11月稼動



BUZZ経験値率や攻撃力の異なる自機から使用機体を選べるようになった。

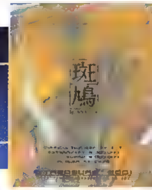
脳内麻薬溢れる白と黒のエクスタシー

斑鳩

■トレジャー　■2001年12月稼動　■縦画面・縦スクロール

■ プレイ人数2人
■ 8方向レバー･2ボタン





『レイディアントシルバーガン』でアーケードゲームに鮮烈デビューしたトレジャーの2作品目が『斑鳩』だ。前作『レイディアントシルバーガン』では操作を複雑化させすぎたという反省からシンプル化させたという本作だが、それでもかなりテクニカル性の高いゲームに仕上がっている。

『斑鳩』の世界にあるのは、白と黒の2つの属性のみ。自機である斑鳩は同色の敵に対して無敵という特性を持っており、黒属性のときに黒い敵や敵弾にあたっても無事なのである。むしろ、同族性の敵弾を受けることでショットパワーを溜めることができるため、むしろ積極的に当たりに行かなければならない。

白と黒、二つの属性を常にテンポよく切り替えていかないとクリアすらおぼつかない、モノトーンの落ち着いた色調とは裏腹にハードなシューティングといえる。



▲各ステージ（チャプター）開始時の文言が妙に印象に残る。

白と黒、二つの属性を使い分けろ！

属性切り替えボタンを押すとオセロのように自機が反転する。頻繁に切り替えていると、自分が現在どちらの属性なのか、プレイ中にふと忘れそうになるからなお怖い！



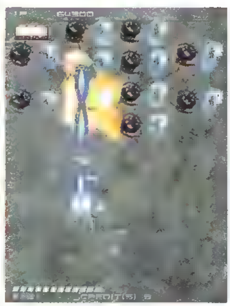


パソコン・家庭用への移植

- ●ドリームキャスト（2002年9月5日）
- ●ゲームキューブ（2003年1月16日）
- ●Xbox 360（2008年4月9日）
- ●Android（2012年12月12日）
- ●Windows（2014年2月19日）

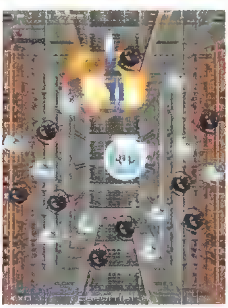


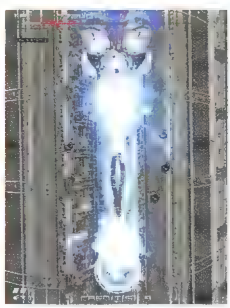
















スク水姿の人型兵器がファンの心をわしづかみ!

トリガーハート エグゼリカ

■童　■2006年5月稼動　■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

スクール水着や競泳水着姿の美少女型兵器がトレードマークの萌え&燃えシューティング。自機であるエグゼリカたちの萌えを意識した可愛らしいキャラクターもさることながら、敵をホールドして投げるアンカーシュートというアクションも楽しい作品だ。

ゲームには、スコアによってボスの攻撃パターンが変化するボス攻撃形態変化システム（V.B.A.S）を採用。歴戦のシューターもライトユーザーも同じゲームで満足できるよう作られている。

また、前述のアンカーシュートも同様に配慮されている。ハイスコアを求めるならホールドした敵を振り回して的確に投げる必要があるが、その操作が上手くできなくても、捕らえた敵は弾避けの盾になり、そのまま離して中威力の攻撃として使うこともできるのだ。

誰にでも遊べる懐の広さと、上を目指したプレイもできるようにした心配りが嬉しい良作である。

パソコン・家庭用への移植

- ドリームキャスト（2007年2月22日）
- Xbox 360（2008年2月27日）
- iアプリ（2008年12月1日）
- プレイステーション2（2009年3月26日）



▲エクセリカたちの肩にある紋章は、それぞれの「勇気と信念と力の象徴」だ

攻撃や防御にアンカーシュート







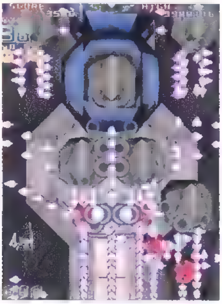












マシュマロ女子の先駆け!?　超ぽっちゃりシューティング

むちむちポーク!

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

■エイエムアイ　ケイブ　■2007年4月稼動　■縦画面・縦スクロール



プレイ感覚こそ従来のケイブ作品と同じだが、その世界観が重量級のインパクトを生み出した弾幕シューティング。それが『むちむちポーク!』だ。

ストーリーは、豚型異星人によって敵の尖兵にされてしまった美少女たちが、人間を豚化する戦いに無理やり送りだされてしまうというもの。つまりゲーム中に登場するザコ敵は地球人であり、ステージ中に大量にいる豚は元人間なのだ。

ケイブはこの妙な世界観を本気で作りこんでおり、公式サイトも本当にある市町区村のサイトのように見せかけて作るこだわりっぷり。おふざけや一発ネタで終わらせるのではなく、ごく真摯にむちむちに向き合っているのだ。開発陣の作品への愛と開き直った思い切りがヒットへと繋がったのかもしれない。

『バトルガレッガ』で知られる矢川忍がゲームデザインを務めており、本作にも難易度が極端に変動するランクシステムが取り入れられている。マニア向けというほどではないが、中身は硬派だ。

とはいえ現在は家庭用移植版もあるので、じっくりむちむちに向き合ってみるのもアリなのではないだろうか?

パソコン・家庭用への移植
●Xbox 360（2011年2月24日）



◀オプションや特殊攻撃の性能差よりも、好きなむちむちを選んだほうが楽しめる。自分に正直になれ

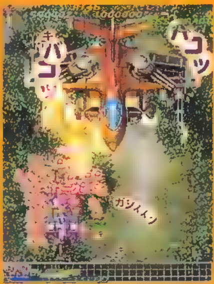
おいでませ福多塚町へ

特産品の福多豚で有名な農村。なぜか防衛施設が整ったこの場所で、町民は豚肉をこよなく愛して暮らしている。









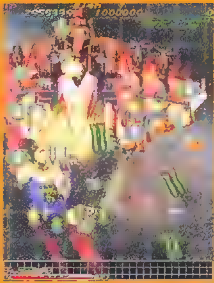












SCROLL SHOOTING GAME



ドキッ♥乙女だらけのグラディウス!?

オトメディウス

■コナミデジタルエンタテインメント ■2007年10月稼動 ■横画面・横スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン+タッチパネル

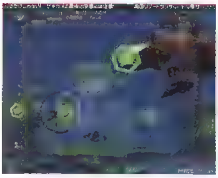


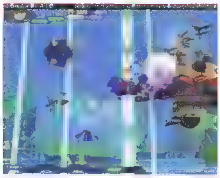
『グラディウス』シリーズ、『パロディウス』シリーズの系譜を受け継ぐ新たな横スクロールシューティング。吉崎観音がデザインした美少女を前面に押し出し、萌えを意識した作品でありながらもしっかりと作りこまれた良作だ。

『グラディウス』で馴染みのパワーアップ形式に『沙羅曼蛇』のその場復活を採用したシステム。懐かしのBGMと共に現われるどこかで見たボスキャラクターたち……。郷愁を感じさせる要素をたっぷり詰めつつ、バースト（ボンバー）や、自機・敵・ボーナスアイテムの属性、ネット越しにスコアアタックができるバーサスモードといった新要素がゲームを盛り上げてくれる。

新機軸！　画面を直接タッチして攻撃

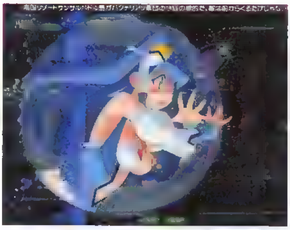
バーストボタンの長押しでドラマチックバースト発動。起爆点をタッチで選んで大ダメージを狙え！





『ツインビー』や『ゼクセクス』などの懐かしの機体をイメージした飛行バイクに乗り込めば、懐かしくも新鮮な気持ちで世界観に浸れるはずだ。

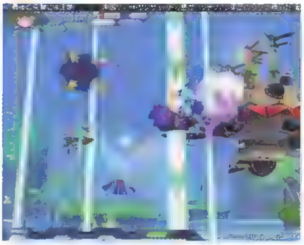
パソコン・家庭用への移植
●Xbox 360（2008年11月20日）



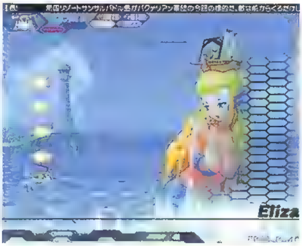
▲クイックバーストのカットイン。派手な演出が格好良い



▲封印をあけると新たなステージ、キャラクター、ウェポンアイテムが解放されていく

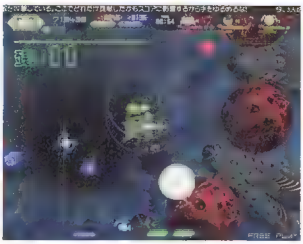












シリーズタイトル

オトメディウス エクセレント!
■コナミデジタルエンタテインメント
■2011年4月21日発売 ■Xbox 360

敵キャラクターにちちぴんたリカや藤崎詩織も追加され、さらに賑やかになった続編。

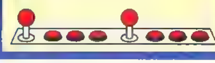


緻密なドットが魅せるゴシックロリータ&ホラーの世界

デススマイルズ

■ケイブ　■2007年10月稼動　■横画面・横スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン





『サイドアームズ』と同じく左右への撃ち分けが可能な横スクロールシューティング。神隠しをきっかけに魔法の力を身に付けた少女たちと伝説の魔物との戦いを描く。魔女っ娘ヒロインとゴシックホラーという題材の相性の良さによって、個性的で独特な世界観が完成している。

元ケイブ社員の井上淳哉がグラフィックプレジデントを務め、ゴシックホラーを基調とした世界を描いている。魔物たちの姿は不気味でありつつもどこかユーモラスで、見ているだけでも楽しい。プレイヤーキャラクターである魔女っ娘たちの魅力だけでなく、画面全体の完成度が高いものになっている。

ビジュアル、世界観、音楽のすべてにおいて高品質な名作だ。バージョンアップ版の『デススマイルズ メガブラックレーベル』や家庭用移植版なら、母思いの魔女サキュラがプレイヤーキャラクターに追加されているので、これからプレイするならそちらをおすすめする。

魔物が跳梁跋扈する世界に現れた少女たち





▲ステージ選択画面では、次に挑むステージとどのレベルで挑むかを選択できる



▲地面から生えた顔や巨大な牛など、個性に溢れたボスが登場する。

パソコン・家庭用への移植

- Xbox 360（2009年4月23日）
- iOS(2011年7月7日)
- Android(2013年7月18日)
- Windows(2016年3月11日)

シリーズタイトル

デススマイルズII 魔界のメリークリスマス

■ケイブ　■2009年5月稼動

前作の1ヶ月後を舞台にした続編。カタログに女の子の服を脱がせて遊ぶ紙工作が付属していた。





同人ソフトからアーケードへの逆移植

トラブル☆ウィッチーズAC アマルガムの娘たち

■冒険企画局　■2009年7月稼動　■横画面・横スクロール

■プレイ人数2人
■8方向レバー・3ボタン

原作はスタジオシエスタから発売された同人ゲーム。PCエンジンの知る人ぞ知る名作魔女っ娘シューティング『マジカルチェイス』をオマージュしつつ、敵の弾速を遅くする魔法陣やお買い物できるアイテムに武器カードを追加するなど独自の要素を取り入れている。

オマージュをストレートに取り入れる柔軟な手法は同人ソフトならではのものだろう。商業作品は制約が多く、会社の方針にも従わなくてはならない。作り手が好きなものにまっすぐ情熱を注げる自由さが同人の良さなのだ。

近年のPCスペックの上昇と無料でも手に入る開発ツールの存在が同人ゲーム界を盛り上げている要因だろう。作り手も増え、高品質なゲームが矢継ぎ早に登場。動画サイトやダウンロードサイトの充実のおかげもあって、新作の情報は光の速さで世界に広まるようになった。確実に売れるゲームを求めるアーケードゲーム界としては、既に実績がある高品質な作品はありがたい存在なのだ。シューティングに限らずあらゆるジャンルで、本作のような逆移植例は増えていくことだろう。

パソコン・家庭用への移植
●Windows（オリジナル）（2007年8月17日）
●Xbox 360（2011年4月27日）

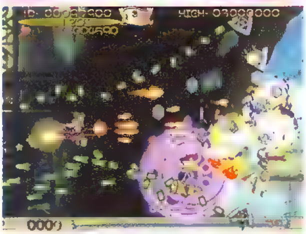


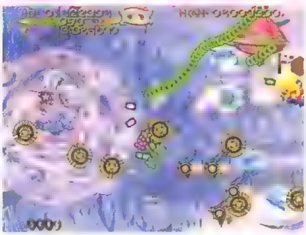
ショップで武器カードをお買い物

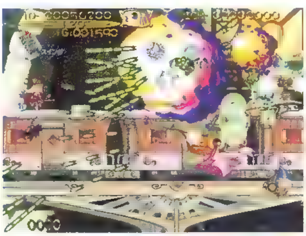


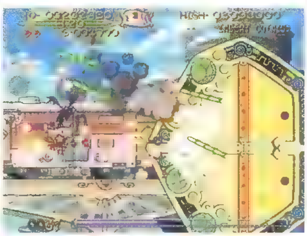


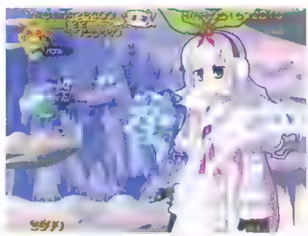
全6ステージを舞台に魔女たちが大暴れ！



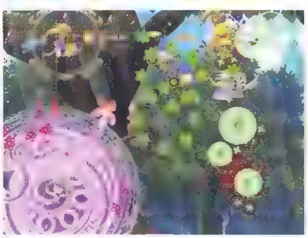




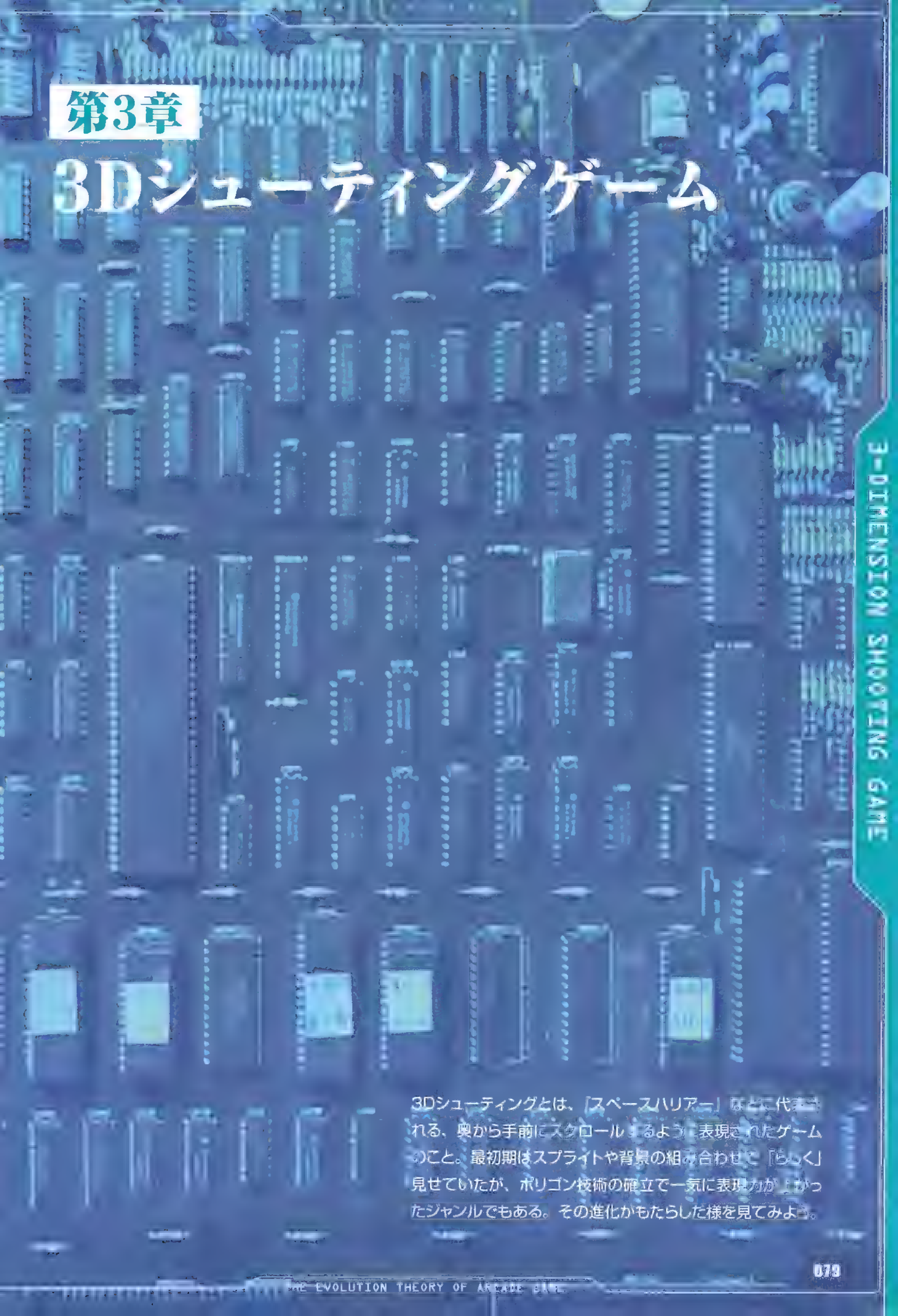










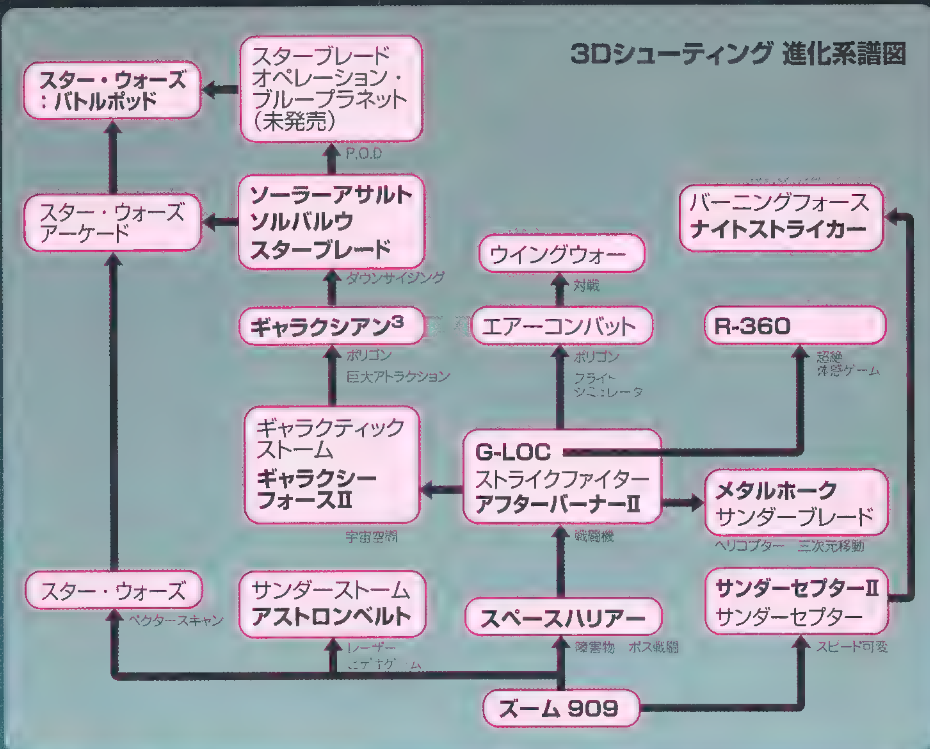


第3章

3Dシューティングゲーム

3-DIMENSION SHOOTING GAME

3Dシューティングとは、「スペースハリアー」などに代表される、奥から手前にスクロールするように表現されたゲームのこと。最初期はスプライトや背景の組み合わせで「らしく」見せていたが、ポリゴン技術の確立で一気に表現力が上がったジャンルでもある。その進化がもたらした様を見てみよう。



戦闘機に乗って空戦をしたい！　3Dシューティングの起こり

「戦闘機に乗って空戦をしたい」
「宇宙船に乗って銀河戦争をしたい」
事の善悪、是非はともかくとして、こんなことを思い浮かべたことは誰しも一度や二度はあるのではないだろうか。本物の戦闘をやりたいわけじゃないけど、空想の世界で思い切り体験したい。ゲームを遊ぶモチベーションとしてそういう欲求は否定できないと思う。

そんな架空の戦闘を実現できる手段の一つが、3Dシューティングと呼ばれるジャンルなのではないだろうか。プレイヤーの主観視点で目の前に広がる戦闘空間は、考えただけでワクワクしてくるではないか。

ここまで書くとFPSやTPSと同じようなイメージを持つ人もいるかもしれないと思われるが、主観視点で疑似体験するという意味では3DシューティングもFPS/TPSも同じ立脚点に根ざしている。いわばどちらも「現実ゴッコ」を架空体験するためのシミュレータである。少々乱暴な物言いをすれば、人型（ロボ）か、乗り



■……（セガ）の小冊子。……を押して発表した3Dシューティングの傑作

物かの違いみたいなものだ。

事実、3DシューティングとFPS/TPSの源流は同じであり、黎明期においては両者の違いを明確に分類できないタイトルも多かった。1993年の『DOOM』（id Software）のヒットに伴って類似ゲームが多数発生したために、3Dシューティングから枝分かれしていったのが現代のFPS/TPSといえる。

話を戻すが、3Dシューティングは戦闘を体験するためのシミュレータが本質なため、ほぼ例外なく以下の要素を満たしている。

①操縦桿型の操作系
②コクピット状の大型筐体
③可動筐体や特殊映像システム

いずれも、プレイヤーをゲーム世界に没入させるための演出であり、コクピットに着座する、操縦桿を握る、コインを入れると眼前に現れる非日常の空間こそが、3Dシューティングたらしめる要素なのだ。いかにプレイヤーを没入させるか、これこそがこのジャンルの進化のポイントといってもいいだろう。

3Dシューティングを牽引したセガの存在

3Dシューティングという分野に初期から着目してこだわり続けてきたメーカーがセガである。同ジャンルの初タイトルである『ズーム909』から、レーザーディスク映像でリアリティを追求した『アストロンベルト』、フレームバッファ式スプライトによる擬似3D表示で世界中を驚かせた『スペースハリアー』、『アフターバーナー』、『ギャラクシーフォース』。ある時期までは、ほぼセガが一社で同ジャンルを牽引してきたといっても過言ではない。

3Dシューティングは開発するために高度なノウハウの蓄積と高いモチベーションが要求される分野である。ここ最近はこのジャンルへのソフトをリリースしていない同社だが、今の「最高」を投入したセガの新作3Dシューティングで驚かせて欲しいと切に思う。

目標は『スター・ウォーズ』を表現すること

前項で触れたプレイヤーを没入させるための手段としてグラフィックやサウンドの向上はとりわけ重要な要素といって間違いない。コンピューター（特にグラフィック）の進歩と密接な関係を保ってきたのが3Dシューティングというジャンルといえる。初期はワイヤーフレームでしか表現できなかったものがスプライトの集合体で擬似的に表現できるようになり、回転・拡大縮小の能力を得てより滑らかな映像表現を手に入れた。1990年代に入るとポリゴンによる表現が実用化され、さらにテクスチャによるより緻密な映像へと映像表現の能力を如何なく享受してきたのが3Dシューティングだったのだ。

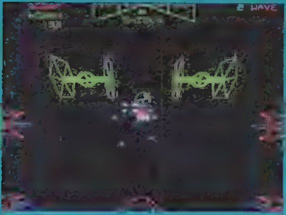
それが如実な形で実感できるのが『スター・ウォーズ』という題材である。オリジンは今さら説明するまでもない、1979年に公開され世界中でヒットしたSF映画であるが、実はアーケード、家庭用を問わず幾度とゲーム化されている題材でもある。

映画そのものは宇宙を舞台にしたジェダイの騎士たちが戦う時代劇なのだが、ファンを虜にしたのは宇宙空間を縦横無尽に駆け巡る圧倒的な戦闘シーンだった。皆、誰しもスクリーンの中に展開された架空の宇宙空間にリアルを感じていたのである。

「この戦闘をゲームというメディアで体験してみたい」ゲームクリエイターたちの心に火がついた瞬間だった。誤解を恐れずに断言するならば、3Dシューティングの進化は『スター・ウォーズ』をいかにリアルに表現するかという挑戦の歴史だったと言ってもいい。

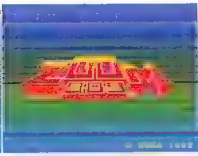
実際、3Dシューティングの進化の節目節目で『スター・ウォーズ』はゲーム化されている。下にある3作を並べてみても一目瞭然だが、映像表現の進化の歴史と直結しているのである。リリースされたその時代において最高のグラフィック、リアリティを追求し『スター・ウォーズ』を表現したいというクリエイターの思いが伝わってくるようではないだろうか。

スターウォーズに見る時代の流れと映像の変化


『スターウォーズ』（1982年・アタリ）


『スターウォーズ アーケード』（1993年・セガ）


『スターウォーズ：バトルポッド』（2015年・バンダイナムコエンターテインメント）

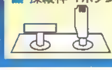


セガの3Dシューティングゲームの原点

ズーム909

■セガ　■1982年稼動　■横画面

■ プレイ人数1人
■ 操縦桿・1ボタン+スロットルレバー



セガの名作3Dシューティングといえば『スペースハリアー』や『アフターバーナー』という人も多いだろう。本作は知名度こそ低いが、それらの作品の技術の下地を作った偉大なご先祖様なのだ。

1982年はまだインベーダーショックの余韻が残っていた頃。テーブル筐体が現役で稼動する中、コックピット型の大型筐体が鎮座ましましている光景は思わず目を惹いた。乗り込んでみると、奥行きのある画面をハイスピードで飛んでいく自機の姿が目に飛び込んでくる。そんな光景に当時のゲームファンは驚いた。

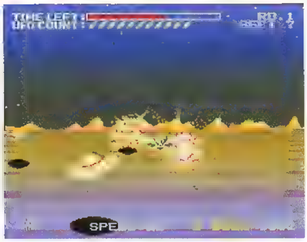
グラフィックの描画技術が未発達だったこの時代に、滑らかで奥行きを感じるスクロールを実現したセガの技術力は相当に高いものだったといえる。セガはビデオゲームが登場する前、『ペリスコープ』などのエレメカを制作していた会社だ。人を楽しませるやり方を熟知し、ゲームを作る確かな実力があったとはいえ、3Dシューティングの原型を一作目にして形成していたことに感心しきりである。

当時は家庭用ゲーム機とアーケードゲーム機の性能にまだまだ差があったため、完全移植が実現しなかったのが非常に惜しまれる作品だ。実際に触れる機会は少ないだろうが、セガを愛する人たちにぜひとも覚えていてもらいたい。

パソコン・家庭用への移植
●MSX(1983年)
●SG-1000（1985年）





障害物に巨大ボス。セガ3Dシューティングのエッセンスは『ズーム909』中で既に確立されていた!





3-DIMENSION SHOOTING GAME

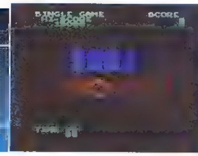
日本初のレーザービデオゲーム

アストロンベルト

■セガ ■1983年稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人
■ 操縦桿・2ボタン



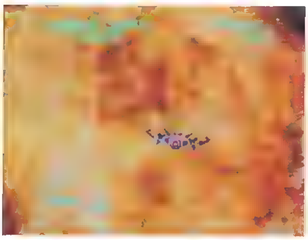


セガが生み出したアーケードゲームでは日本初のレーザーディスクゲーム。現在では馴染みないかもしれないが、表現力がまだ乏しかった1980年代には、アニメや実写の映像によって臨場感を補うこの形式の作品がよく作られていた。

本作では『宇宙からのメッセージ』と『宇宙刑事ギャバン』から映像を流用している。そのため、あのマクー戦闘機を撃ち落とし、宇宙船に飛び込むことができるのだ。レーザーディスクの宿命である操作感の悪さが気になるものの、特撮好きには嬉しい一作である。

ゲーム画面を見た当時は未来を感じたはずなのに、今では郷愁を覚えるという、印象の違いが感慨深い作品だ。







パソコン・家庭用への移植
●MSX（1984年）





















グラフィック、サウンド、高次元で融合した3Dシューティングの金字塔

スペースハリアー

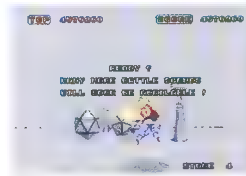
■セガ　■1985年12月稼動　■横画面

■ プレイ人数1人
■ 操縦桿・3ボタン

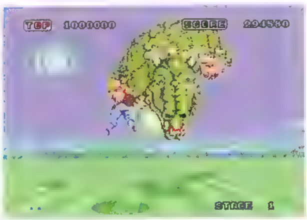


ひとたび操縦桿を握れば、冒険を予感させる音楽と共に不思議な世界へ飛び込んで、ぐんぐん迫り来る敵との熱い戦いへ挑むことができた。ハリアーの力強い走りにどこまでも行けそうな万能感を覚えた人はおそらく世界中にいるだろう。

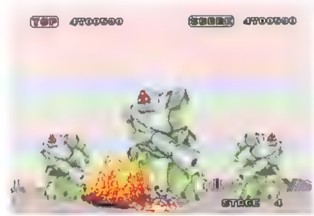
1985年といえば、まだまだ縦シュー、横シュー黎明期。そんな時代にこのゲームが生まれたことに今でも驚きを隠せない。本作の不思議な雰囲気も手伝い、まるで他の時代から持ちこんだオーパーツのようにさえ感じられる作品である。



◀トムやマンモスが迫る─このごちゃ混ぜ感がイイのだ









パソコン・家庭用への移植

- ●セガ　マークIII（1986年12月21日）
- ●Amstrad CPC（1986年・海外のみ）
- ●Commodore16（1986年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1986年・海外のみ）
- ●PC-6001mkII（1987年3月）
- ●X68000（1987年9月）
- ●FM77AV（1987年12月）
- ●Commodore64（1987年・海外のみ）
- ●PC-8801mkIISR（1988年7月25日）
- ●X1（1988年7月25日）
- ●PCエンジン（1988年12月9日）
- ●Atari ST（1988年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1989年1月6日）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●MS-DOS（1989年・海外のみ）
- ●ゲームギア（1991年12月28日）
- ●スーパー32X（1994年12月3日）
- ●セガサターン（1996年7月19日）
- ●ドリームキャスト（1999年12月29日）
- ●ゲームボーイアドバンス（2003年5月19日・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2003年9月25日）
- ●Vアプリ（2005年3月16日）
- ●iアプリ（2007年10月29日）
- ●Wii（2008年7月23日）
- ●Android（2011年7月15日）
- ●プレイステーション3（2012年11月21日）
- ●ニンテンドー3DS（2011年7月7日）

派生タイトル

スペースハリアー3D

■セガ　■1988年2月29日発売
■セガ・マークIII

『スペースハリアー』の10年前、ハリアーが立派な戦士となる前の事件を描く。

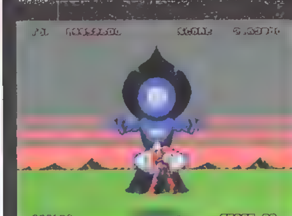


シリーズタイトル

スペースハリアーII

■セガ　■1988年10月29日発売
■メガドライブ

メガドライブの描画能力の限界に挑んだ続編。ロンチタイトルとして発売された。

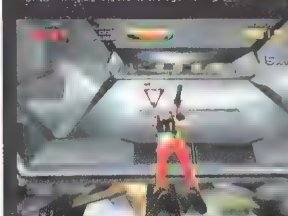


シリーズタイトル

プラネットハリアーズ

■セガ　■2000年稼動

「ファンタジーゾーン」にあったお買い物システムを採用した続編。ロックオン攻撃のおかげで敵が狙いやすい。

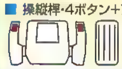


画面が飛び出す！　立体視3Dシューティング

3DサンダーセプターII

■ナムコ　■1986年12月稼動　■横画面

■プレイ人数1人
■操縦桿・4ボタン+アクセルペダル

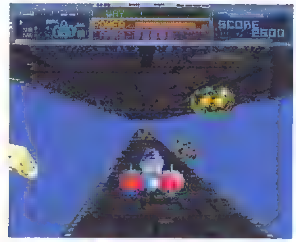




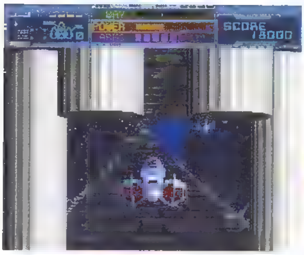
1980年に液晶シャッター式3Dメガネが考案され、映画やテレビ、ゲームなどで立体映像ブームが起こった時期があった。本作もそのひとつで、『サンダーセプター』を立体化し、敵や障害物が飛び出す迫力映像を実現している。

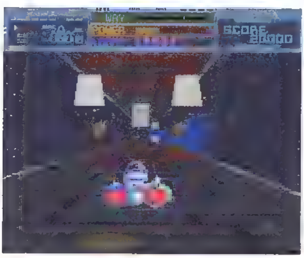
周囲の人間がプレイ画面を見られずギャラリーへのアピール性に乏しかったためか、商業的な評価はいまひとつだったものの、3D技術への挑戦作として映像技術の歴史に名を残している。当時セガの独壇場だった3Dシューティング界に一石を投じ、夢の技術に挑戦したナムコの挑戦心を評価したい。

パソコン・家庭用への移植
なし



▲エネルギー量は時間と共に減少する。常にアクセル全開じゃないとゴールに間に合わないぞ












シリーズタイトル

サンダーセプター

■ナムコ　■1986年7月稼動

戦闘機に乗り込み、銀河系連邦軍基地への特殊鉱物運搬任務を実行する。上記作とほぼ同じ内容。





気分はトップガン！ セガを代表するヒットタイトル

アフターバーナーII

■セガ ■1987年10月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人
■操縦桿・2ボタン+スロットルレバー

開発当初は『天空の城ラピュタ』のようなSF世界にする予定だったが、開発陣はどの国の人でもわかるようにと戦闘機を題材に選んだという。背後から煙を上げて迫るミサイルをひらりとかわしつつ、敵機をロックオンして撃墜していく。一度このゲームを体感すると、その選択は正解だったのだと強く確信させられる。

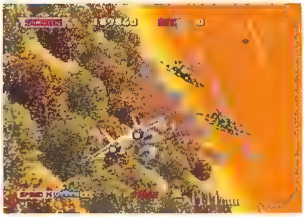
アクションはシンプルながらもスピード感や臨場感は擬似3Dとは思えないほどで、駆動する筐体に揺さぶられながら操縦桿を握っていると、まるで実際にエースパイロットになったかのよう。家庭版への移植が不完全だった時代に皆がこぞって買い求めたのは、この感動を手元に残しておきたかったからなのだろう。

天地がひっくり返るほどのド迫力！









パソコン・家庭用への移植

- ●セガ・マークIII（1987年12月12日）
- ●ビデオチャレンジャー（1987年）
- ●Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ●Commodore64（1988年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- ●MSX（1988年・海外のみ）
- ●MS-DOS（1988年・海外のみ）
- ●FM TOWNS（1989年3月1日）
- ●ファミリーコンピュータ（1989年3月30日）
- ●X68000（1989年4月26日）
- ●Amiga（1989年・海外のみ）
- ●Atari ST（1989年・海外のみ）
- ●メガドライブ（1990年3月23日）
- ●PCエンジン（1990年9月28日）
- ●スーパー32X（1995年1月13日）
- ●セガサターン（1996年9月27日）
- ●ドリームキャスト（2001年9月6日）
- ●ゲームボーイアドバンス（2003年5月19日・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2004年3月25日）
- ●iアプリ（2007年9月25日）
- ●ニンテンドー3DS（2013年12月18日）

※『アフターバーナー』『アフターバーナーII』混在で表記

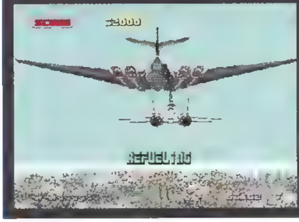


派生タイトル

アフターバーナー

■セガ ■1987年稼動

IIの未完成版。速度調節ができない、アドバタイズデモが異なる、ステージが少ないなどの違いがある。

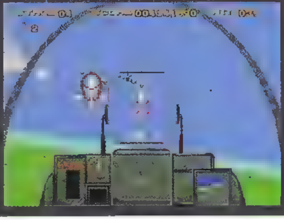


シリーズタイトル

アフターバーナーIII

■CSK総合研究所 ■1992年発売 ■メガCD

同社の『ストライクファイター』をタイトル変更しての家庭用移植版。



シリーズタイトル

アフターバーナー クライマックス

■セガ ■2006年稼動

基本的な操作はIIのまま、進化したグラフィックを生かして空や海を美しく描いた。近年では珍しい体感ゲーム。



左右各300度以上回転する体感シューティング

ギャラクシーフォースII

■セガ ■1988年9月稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人
■ 操縦桿・2ボタン+スロットルレバー





殺戮と破壊によって勢力を拡大する第4帝国の野望を阻止すべく、ギャラクシーフォースの一員となって戦う——。

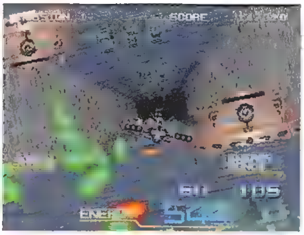
セガの体感ゲーム第8弾は、スペースオペラの名作『スター・ウォーズ』をイメージして作られた。障害物をかわしながら宇宙を突き進み、惑星内部の敵基地へと突入するという流れには、映画を見た人なら思わずニヤリとするはずだ。

ゲーム内の惑星内部は一見すると地味にも見えるが、ここここそが筐体のギミックが最も生かされるところ。狭い通路を右へ左へと旋回すると、筐体がその動きに合わせて左右に傾きながら回転するのだ。この迫力こそ本作の醍醐味だろう。さすがに現役稼動している店は少ないかもしれないが、一度乗ったらもう一回と言わずにいられない、そんな作品だ。

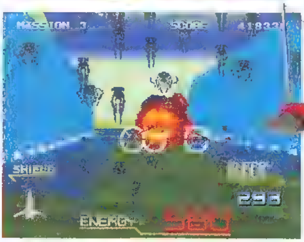
パソコン・家庭用への移植

- セガ・マスターシステム（1989年・海外のみ）
- Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
- Commodore64（1989年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
- Atari ST（1990年・海外のみ）
- Amiga（1990年・海外のみ）
- FM TOWNS（1990年）
- メガドライブ（1991年9月13日）
- セガサターン（1998年7月2日）
- プレイステーション2（2003年9月25日）
- iアプリ（2008年6月2日）
- Wii（2009年・海外のみ）
- Windows（2010年・海外のみ）
- ニンテンドー3DS（2013年7月24日）

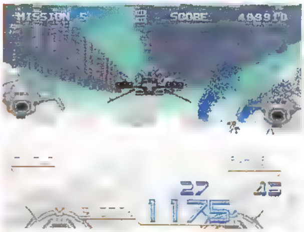




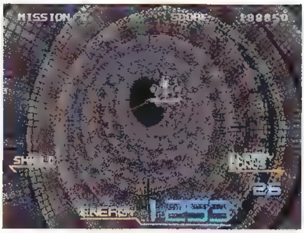














▲スーパーデラックス筐体は左右に各335度、計670度の大回転が楽しめる

3-DIMENSION SHOOTING GAME

シリーズタイトル

ギャラクシーフォース

■セガ ■1988年7月稼動

ミサイルを1発ずつしか撃てず、その他調整が甘い点があったため、稼動直後に修正版であるIIに差し替えられた。





ヘリコプターの3次元空間移動を可能にした野心的ゲーム

メタルホーク

■ナムコ ■1988年12月稼動 ■縦画面・縦スクロール

■プレイ人数1人
■操縦桿・2ボタン+スロットルレバー

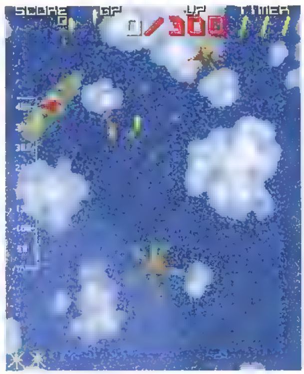
ナムコ初の体感シューティングは、グラフィックの拡大縮小ができる基板、システムⅡを使った挑戦的な作品。自機の高度調整を可能にし、地上との距離感が変化する様をリアルに描写。基板の機能を最大限に活用したものだ。しかし、本作の最大の魅力は筐体本体にある。

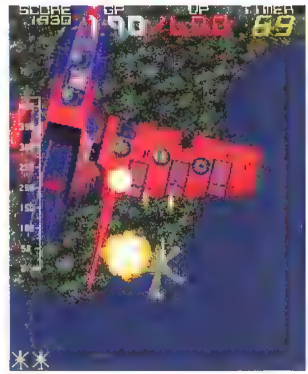
「体感ゲームなのに動きが物足りないということがないよう配慮した」という開発者の言葉通り、ゲーム中の自機の動きに合わせ、筐体がとにかく動き、傾き、揺さぶってくる。溢れんばかりの臨場感からはナムコのサービス精神が伝わるようである。とにかく実際に乗ってみなければ良さが伝わらないので、機会があれば挑戦してみて欲しい。

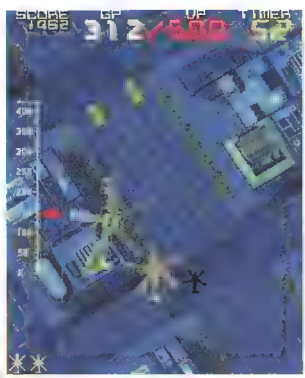
パソコン・家庭用への移植
なし



◀ミッションクリアで階級が上がる。3つ目くらいのミッションまでは初見でも行ける絶妙な難易度がイイ















夜の街を疾走する没入感が最高！ ケレン味溢れるシューティング

ナイトストライカー

■タイトー ■1989年10月稼動 ■横画面

■プレイ人数1人
■操縦桿・3ボタン





ビル群を高速で置き去りにしていくスピード感、倒した敵の破片ひとつに至るまでこだわった派手な演出、プレイ中に聞き惚れてしまう名曲BGMの数々や、画面周りのパネルが光って臨場感を盛り上げるライトストリームシステム。本作はすべての要素が「シューティングの面白さの根源は爽快感」という考えに基づいて構成された作品だ。セガの『スペースハリアー』などに影響を受けて作られているが、擬似3Dシューティングの限界に挑んだ作りこみの甲斐あって、同じく名作と呼ばれ愛されるに至った。

筐体の出荷数が少なく、故障も多かったためにシューターたちが筐体に触れる機会は限られたが、撃たずにノーダメージクリアすると得られるパシフィストボーナスや、接地して走るとスコアが伸びる仕様のおかげで、現在もファンたちによるハイスコア争いが続いている。

パソコン・家庭用への移植
●プレイステーション（1995年11月10日）
●セガサターン（1995年12月15日）
●Windows（1997年3月）

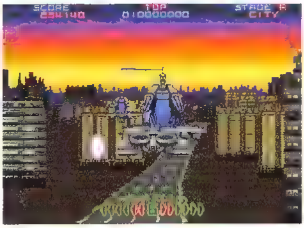


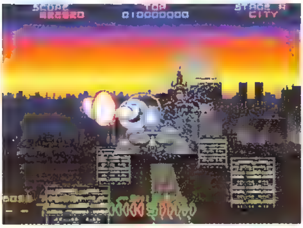
▲自機のインタークレイ。水面キリキリを飛ぶときの飛沫がとにかく格好いい



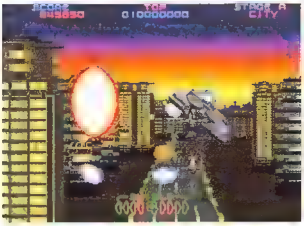
▲『ダライアス』のような分岐システムを採用。エンディングも複数用意されている

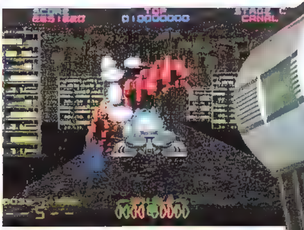


















最大28人乗り！　世界最大のビデオゲーム

ギャラクシアン³

■ナムコ　■1990年4月稼動　■縦16画面円筒スクリーン

■プレイ人数28人
■操縦桿・4ボタン



円状に並ぶ28の機銃席に、360度ぐるりと壁を埋め尽くす巨大スクリーン。油圧駆動で最大高低差2mも揺れる超大型筐体。プレイヤーは銀河連邦宇宙軍の一員となり、重戦闘艇ドラグーンに乗り込んで要塞兵器キャノンシード破壊ミッションへと参加するのが本作の内容である。

未だ破られることのない世界最大記録を持つ本作は、国際花と緑の博覧会で初めて姿を現した。出展が決まってからのわずか1年で、企画・制作・設営すべてが行われた。この年には同社から大型筐体が一切リリースされておらず、いかにナムコの総力を挙げて開発されたかが窺える。

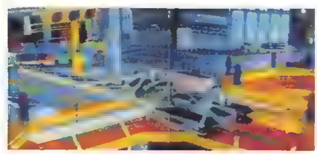
28人乗りのほか、14人乗り、6人乗りなどいくつかのバリエーションがあったが、現在は大半が解体されてしまったため、残念ながらごく僅かに現存する『シアター6』すら遊ぶことは容易ではない。いつかまた本作のような超大作が現われてくれることを心から期待してやまない。

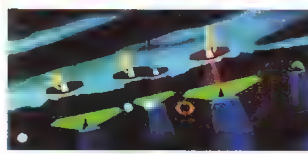


▲型番によってシナリオが異なる。すべてプレイできた人は非常に幸運

◀6人乗りの『シアター6』。これでも6m四方の巨大サイズ











▲LD映像と剥き身のポリゴンを組み合わせたゲーム映像

シリーズタイトル

ギャラクシアン³ アタック・オブ・ザ・ゾルギア

■ナムコ　■1994年稼動

『シアター6』用のゲーム内容を差し替えた別バージョン。多数決でシナリオが分岐する。



パソコン・家庭用への移植

●プレイステーション（1996年4月26日）

文字通り360度回転する、奇想天外な体感ゲーム

R-360 G-LOC AIR BATTLE

■セガ ■1990年11月稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人
■ 操縦桿・2ボタン





2軸で動く地球儀のような形をした体感ゲームの究極系。汎用体感筐体として作られており、いくつか交換用ソフトもリリースされた。その名に違わず360度の自由な回転でゲーム内の動きを再現。宇宙飛行士の訓練を受けているかのようにぐるぐる回る。ゲーム好きで知られたマイケル・ジャクソンも個人でこの筐体を所有していたのは一部では有名な話。

コスト面に難があり、現在は海外で稼動するのみ。映像技術が向上した今こそ、この筐体を生かせる作品がたくさんあるのだが……。いつも10年早いといわれるセガらしい話だが、残念なことである。

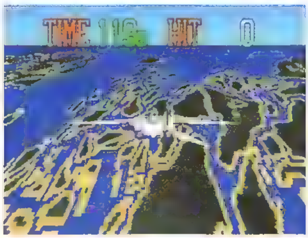
パソコン・家庭用への移植
なし

4点式のシートベルト&緊急停止ボタン



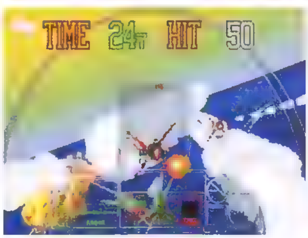
[illegible]とも呼ばれた。













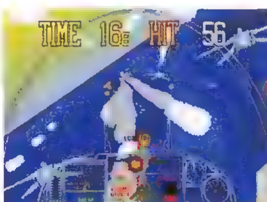
シリーズタイトル

G-LOC AIR BATTLE

■セガ ■1990年稼動

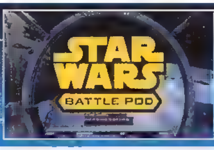
『R-360』のベースとなった作品。コックピット型の駆動筐体に乗り込み、ジェット機でドッグファイトを楽しめる。











見渡す限りの宇宙空間を体験できる感動

スター・ウォーズ：バトル ポッド

■バンダイナムコエンターテインメント　■2015年4月稼動　■半球面

■プレイ人数1人
■操縦桿・2ボタン+スロットルレバー

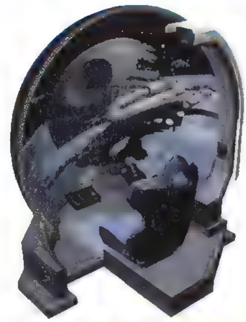


『スターウォーズ』が世に現われてから38年。人類はやっとあの憧れの宇宙に手が届いたのかもしれない。カプセル型の筐体に入り、コックピットに座ると、ドームスクリーン型ディスプレイに映された『スター・ウォーズ』の世界そのままの映像に圧倒される。360度から鳴るサウンド、シートとレバーの振動に没入感を高められ、反乱軍の一員になりきって戦いに参加することができる。

ゲームにはエピソード4〜6の内容を元にした5つのミッションがある。これらは宇宙、雪原、森林のいずれかで展開され、難易度や搭乗機体は異なるものの、操作は共通していて遊びやすい。ただし、視界の逃げ場がなく3D酔いしやすいので、連続プレイには注意だ。

レーザーディスクゲームがあった頃は、実写の映像ありきでゲームが進むため、自由がなかった。ドットや古いポリゴンでは、この世界を表現しきることができなかった。まさか映画の世界そのものをゲームで遊べる日が来るとは、映像技術の進歩には驚かされるばかりである。

パソコン・家庭用への移植
なし





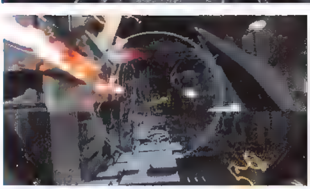
▶フラットスクリーンの筐体もあるが、やはりドームスクリーンに臨場感は叶わない。この中には小さな宇宙が詰まっているのだ

時代はついにここまで来た!究極の映像美

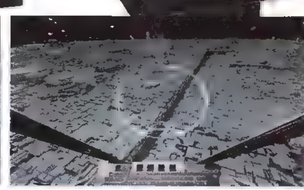








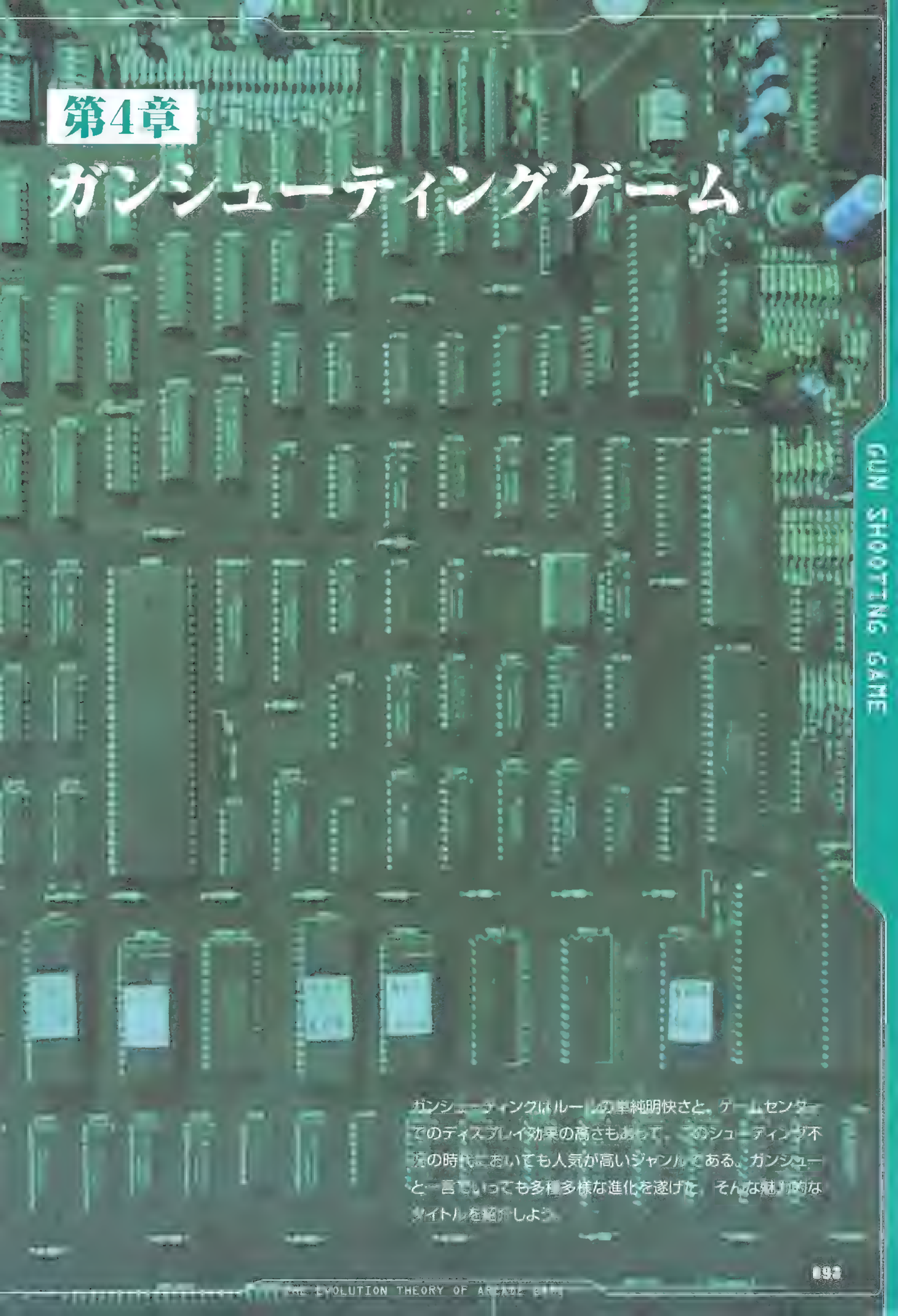






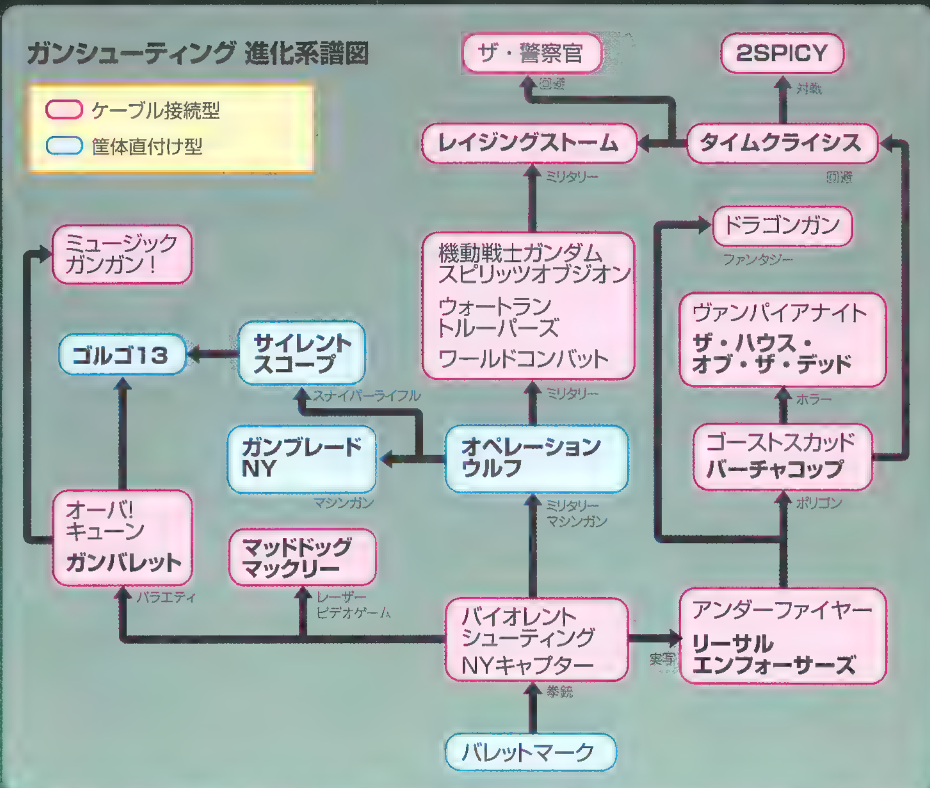


3-DIMENSION SHOOTING GAME



第4章 ガンシューティングゲーム

ガンシューティングはルールの単純明快さと、ゲームセンターでのディスプレイ効果の高さもあって、このシューティング不況の時代においても人気が高いジャンルである。ガンシューと一言でいっても多種多様な進化を遂げた。そんな魅力的なタイトルを紹介しよう。

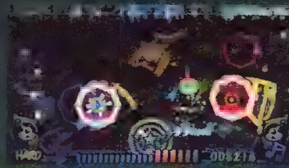


ビデオゲーム以前から存在するガンシューティングというジャンル



える。以後、警官をモチーフにした『リーサルエンフォーサーズ』『バーチャコップ』、狙撃手をモチーフにした『サイレントスコープ』『ゴルゴ13』、ホラーをモチーフにした『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』、ファンタジー世界をモチーフにした『ドラゴンガン』など、さまざまなテーマのガンシューティングがリリースされ、またそれぞれが人気シリーズへと育っていった。

必ずしもガンシューティングの進化はリアルな方法ばかりではなく、『ミュージックガンガン!』のように音ゲーと合体したものもある。まだまだ進化の余地がありそうなジャンルといえるだろう。



▲音ゲーと融合したガンシューティング『ミュージックガンガン!』（タイトー）。

複数ある照準座標の読み取り方式

ガンシューティングといえば操作デバイスである「銃」の存在が一番の特徴である。拳銃型、マシンガン型、ライフル型など外見のバリエーションは多々あるが、本項では設置方法と読み取り方式について着目してみたい。

設置方式とは筐体と銃の接続方法のことである。大別して『オペレーションウルフ』などのように筐体に直接接続された直付け型と、『リーサルエンフォーサーズ』などに代表されるケーブルによって接続されたケーブル接続型がある。もともとは比較的軽量な拳銃型コントローラをケーブル接続型、重くて取り回しが不便な大型のコントローラを直付け型という漠然とした区分がなされていた（高額なコントローラに対するイタズラ防止の側面もあったのだろう）のだが、『ワールドコンバット』などのようにライフル型のコントローラでもケーブル接続型が一般的になった。プレイヤーの体格に左右されず、店舗側もメンテナンスが容易であることから、今後もケーブル接続型が主流になると思われる。



●筐体直付け型『オペレーションウルフ』（タイトー）とケーブル接続型 [illegible]

読み取り方式とは銃が指し示している座標を読み取る方法のことである。これについては大別して3通りの方法があるため、それぞれに利点・欠点も含めて解説しよう。

①アナログボリューム方式

『ガンブレードNY』や『サイレントスコープ』など、筐体直付け型のコントローラで採用されている方法で、今回挙げた3つの方法の中では一番原始的かつ確実な検知方法である。銃やモニターそのものには何の仕掛けも施されておらず、銃を設置している台座にアナログボリュームが付いている。要は銃の形をしたアナログスティックというわけだ。

確実に検知できる反面、当然ながら筐体直付けでなければこの方法は使えない。また、アナログスティックであるためキャリブレーション（調整）が必要など、メンテナンスが面倒な点も欠点である。

②走査線スキャン方式

ブラウン管が60分の1秒ごとに走査線を敷き詰めて表示している原理を利用し、引き金を引いた瞬間に走査線が描画している位置を読み取るという方式。コントローラ側にはフォトトランジスタ1個だけで済むため構造が簡単で、『オペレーションウルフ』『リーサルエンフォーサーズ』などをはじめとしたアーケードゲームはもちろん、ファミコンやプレステ、サターン時代までの家庭用の光線銃はほとんどこの方法を採用していた。

欠点はブラウン管でしか使えないという点で、プロジェクターや液晶テレビには走査線がないため、現代ではほとんど廃れてしまった方式といえる。

③赤外線方式

モニターの周辺に赤外線発光装置（赤外線LED）を設置し、それらとの距離や角度を測定して座標を読み採る方法である。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』をはじめ、現在のガンシューティングにおける読み取り方法の主流であり、家庭用でもWiiリモコンの座標読み取り、ガンコン3などでも使用されている。発光装置は赤外線さえ出せればいいので、極端な話モニターの角に豆電球やローソクを立てても反応する。

ゲームシステムやビジュアルばかりに注目されがちな同ジャンルではあるが、大事な相棒、ガンコントローラにも種類や進化があったというわけだ。



ガンシューティングゲームを確立したエポックメイキング

オペレーションウルフ

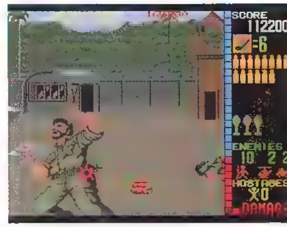
■タイトー ■1987年10月稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人
■ ガンコントローラ

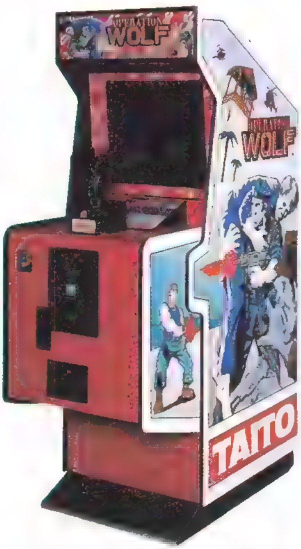
時代がエレメカからビデオゲームへの転換期を迎えたころ、大東貿易時代からエレメカに造詣が深かったタイトーは、エレメカにもあった的当てと、ビデオゲームを融合させた作品を生み出した。

筐体に備え付けられた銃の形のコントローラを、画面の敵目掛けて狙い撃つ。この、今でも馴染みのあるガンシューティングの基本形は、本作のヒットによって確立していった。

非常にシンプルなゲームだが、ランダムで乱入が起きたり、ステージの攻略順によって敵の数や補給のタイミングが変化するなど戦略性もある。敵への攻撃判定もしっかりしているため、今からでも十分に楽しめる。海外での販売を想定して描かれた濃いグラフィックも渋くて格好良く、今でも色褪せない作品だ。

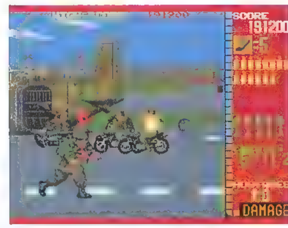


▲ダイナマイトを撃つと画面中の敵に一気にダメージを与えられる。うまく活用していこう。





▲クーデターが起きた南米の国へ乗り込み、親米派の大統領と米大使館の人間を救出せよ!



▲最終ステージはロケット弾がたくさん補給できる。脱出するまでガンガン敵をぶっとばせ!

パソコン・家庭用への移植

- ●Amstrad CPC（1988年・海外のみ）
- ●Commodore64（1988年・海外のみ）
- ●ZX Spectrum（1988年・海外のみ）
- ●Amiga（1988年・海外のみ）
- ●Atari ST（1988年・海外のみ）
- ●MSX（1988年・海外のみ）
- ●ファミリーコンピュータ（1989年3月31日）
- ●MS-DOS（1989年・海外のみ）
- ●FM TOWNS（1990年4月1日）
- ●PCエンジン（1990年8月31日）
- ●セガ・マスターシステム（1990年・海外のみ）
- ●プレイステーション2（2005年10月14日）
- ●Xbox（2005年10月14日・海外のみ）
- ●Windows（2005年10月14日・海外のみ）
- ●Wii（2008年2月4日・海外のみ）

シリーズタイトル

オペレーションサンダーボルト

■タイトー ■1988年稼動

ガンシューティングとしては初めて2人同時プレイが可能になった作品。ハイジャック犯に拉致された乗客を救出する。



シリーズタイトル

オペレーションウルフ3

■タイトー ■1994年稼動

当時流行していた、実写を取り込んだグラフィックを使用した続編。『リーサルエンフォーサーズ』に似た印象の作品。



シリーズタイトル

オペレーションタイガー

■タイトー ■1998年稼動

敵国に囚われた特殊空挺部隊を救出する。銃のブロウバック機能が気持ちいい。仲間の生存状況でルートが分岐。



保安官を救出してならず者"マッドドッグマックリー"たちを倒せ!

マッドドッグマックリー

■カプコン／アメリカンレーザーゲームズ ■1990年稼動 ■横画面

■プレイ人数1人
■ガンコントローラ



画面に向かって銃を撃つガンシューティングの名作、『オペレーションウルフ』が登場したのは1987年、この頃はすでにレーザービデオゲームが斜陽になりつつあった。レーザビデオゲーム+ガンシューティングでもある本作は、そんな時代だからこそ生まれたゲームといえる。

ゲーム開始前に射撃練習のステージが用意され、ゲームのヒントがセリフで聞ける構成も遊びやすい。LDゲームゆえのタイミングのつかみづらさはあるが、西部劇のお約束がしっかり盛り込まれた楽しい作品だ。

北米で大ヒットしたタイトルで、あちらでは今でもPS3などに移植されている。遊んでみたい御仁はこちらをどうぞ。



▲最後に立ちはだかるマントトック。倒すには決まった位置を撃たなくてはならない














シリーズタイトル

マッドドッグ2 ザ・ロスト・ゴールド

■アメリカンレーザーゲームズ ■1992年稼動

再び戻ったマッドドッグとの戦い。1コインでクリアするとエンディングが変化。



パソコン・家庭用への移植

- メガCD（1993年・海外のみ）
- MS-DOS（1993年4月22日・海外のみ）
- Macintosh（1994年・海外のみ）
- CD-i（1994年・海外のみ）
- 3DO（1994年・海外のみ）
- プレイステーション2（不明・海外のみ）
- Xbox（不明・海外のみ）
- DVD（2001年11月13日・海外のみ）
- Windows（2002年・海外のみ）
- Wii（2009年6月16日・海外のみ）
- iOS（2011年12月20日）
- ニンテンドー3DS（2012年6月14日・海外のみ）
- プレイステーション3（2013年1月22日・海外のみ）





リボルバー型拳銃で「リロード」の概念を持ち込んだヒット作

リーサルエンフォーサーズ

■コナミ ■1992年稼動 ■横画面

■プレイ人数2人
■ガンコントローラ

マシンガンを使うガンシューティングが溢れるなか、武器にリボルバーを採用したことで本作は「画面外を撃ってリロード」という概念を生んだ。プレイ中は敵が次々に飛び出してくることもあって、残弾数を念頭に置いておかないと空撃ちになってしまう。このスリルともどかしさというガンシューティングの醍醐味をもたらした本作の功績は大きい。

筐体にケーブルで銃を繋ぐ形式をとったおかげで操作がしやすく、2丁拳銃で楽しむプレイヤーも登場した。魅せるプレイを取れるスタイルは周囲にも楽しさが伝わりやすく、本作がヒットした要因のひとつとなった。

パソコン・家庭用への移植
●メガCD（1993年）
●スーパーファミコン（1994年）
●プレイステーション（1997年）



▲ボスはかなり硬いので、相手の攻撃を打ち消さないとライフがどんどん削られてしまうぞ

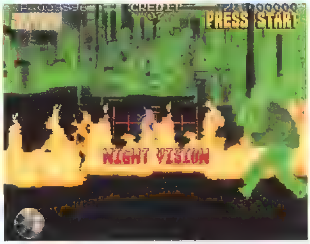










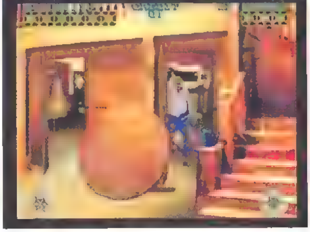




シリーズタイトル
リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン

■コナミ ■1994年稼動

西部開拓時代を舞台にした続編。作品の独特の雰囲気は変わっていない。



シリーズタイトル
セイギノヒーロー

■コナミ ■2004年11月稼動

ポリゴンマジックとコナミが共同開発した作品。海外版のタイトルは「リーサルエンフォーサーズ3」。



ポリゴンの導入でカメラワークの自由度が一気に広がった

バーチャコップ

■セガ　■1993年4月稼動　■横画面

■ プレイ人数2人
■ ガンコントローラ





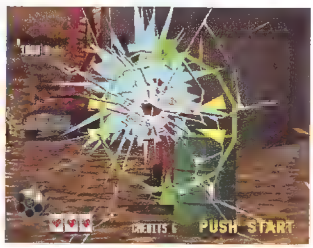
当時使われ始めたポリゴン描画を用いたことで、本作はビデオゲーム版的当てというイメージから脱出した。従来の作品では横スクロールか固定の画面が使われるのみで、画面の変化は少なかったが、本作では画面の拡大・縮小機能を最大限活用して演出の幅を広げ、一箇所での戦闘が長くても緊張感が続くように変化。さらに、動く画面のせいで見づらくならないよう、撃ってくる敵をロックオンサイトで囲むことで配慮した。

静ではなく動のガンシューティングというイメージはその後のセガ作品にも引き継がれた。シリーズ通して名作と名高く、3の家庭用移植とアーケードの続編を望む声も多い。



◀弾をはずさずに当て続けることでスコアの倍率が増していくぞ







▲一般人を撃つとライフが減少。本シリーズの一般人からはライフを奪おうという殺意を感じる





パソコン・家庭用への移植
- ●セガサターン（1995年11月24日）
- ●Windows（1997年）
- ●プレイステーション2（2002年8月5日）



シリーズタイトル

バーチャコップ2

■セガ　■1995年稼動

グラフィックを大幅に進化させた続編。ステージ分岐などの新要素のおかげか、こちらも名作と名高い。



シリーズタイトル

バーチャコップ3

■セガ　■2003年稼動

足元のペダルを踏むと敵と敵弾の速度が減少するE.S.モードが追加。敵弾を撃ち落すことが出来る。



GUN SHOOTING GAME



ワイワイ楽しいミニゲーム仕立てのガンシューティング

ガンバレット

■ナムコ ■1994年10月稼動 ■横画面

■ プレイ人数2人
■ ガンコントローラ

短時間で終わるミッションがいくつも用意されたミニゲーム集である本作は、ガンシューティングにつきまといがちなバイオレンスなイメージがまったくない。破壊対象から生物が意図的に省かれているため、規制が厳しい国でも設置が許可されていた。ガンシューティングとしては珍しく対決プレイが可能であり、類似するものが他になかったことがヒットの要因のひとつとなった。

バラエティーガンシューティングというジャンルを名乗っているだけあって、敵を倒していく爽快感よりも、誰かと楽しむことが重視されている。ミッションのランクも5段階に分けられており、普段ガンシューティングに馴染んでいない一般層でも楽しめる作品だ。

パソコン・家庭用への移植
●プレイステーション（1997年8月7日）



▲連射を競うものや正確な狙い撃ちが求められるものなど、ゲームの種類は様々













シリーズタイトル

ガンバアール

■ナムコ ■1999年2月稼動

家庭用からの逆移植。プリクラブーム後のリリースだったため、女性客や子供にも人気を得ていた。



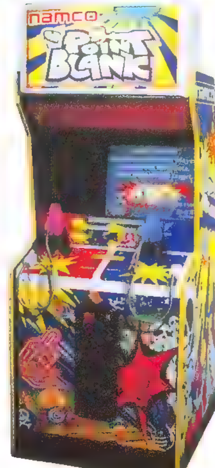
シリーズタイトル

ガンバリィーナ

■ナムコ ■2000年12月稼動

ミニゲームの数も難易度もシリーズ最高。1人プレイ用にRPGモードが追加された。





※筐体写真は海外版

GUN SHOOTING GAME

ペダルで「避ける」という動作を導入した新機軸ガンシューティング

タイムクライシス

■ナムコ ■1996年稼動 ■横画面

■ プレイ人数1人
■ ガンコントローラ+フットペダル





「殺られる前に殺る」が常識だったガンシューティングに、避けるという新アクションを導入した個性派だ。

ペダルを踏むと敵の前に出て攻撃でき、離すと物影に隠れて敵弾を避けてリロードができる。この特殊なアクションのおかげで、スリルある駆け引きが生まれた。出ずっぱりではリスクが高いが、隠れてばかりでも時間切れになってしまう。ギリギリを見極めて戦っていると、まるでスパイアクション映画の銃撃戦に参加しているかのような気がしてくる。ペダルの存在は作品にリアリティと没入感を持たせる至高のスパイスなのだ。

時間にこだわった作品のため、本作にはスコアが存在せず、プレイヤーの腕を示すのは最終的に残った時間だけというストイックさもいい。現在も続く名作シリーズだけあって、その面白さは間違いなく本物といえるだろう。

パソコン・家庭用への移植
- プレイステーション(1997年8月7日)
- プレイステーション2(2002年12月12日)







シリーズタイトル

タイムクライシスII

■ナムコ ■1998年稼動

核軍事衛星の打ち上げを企む悪の企業と国際特殊情報機関との戦いを描く。



シリーズタイトル

クライシスゾーン

■ナムコ ■1999年稼動

武器にマシンガンを採用。連射で敵を吹き飛ばせるアクションが追加された。

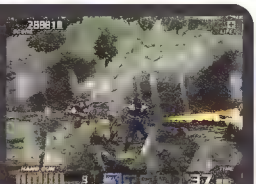


シリーズタイトル

タイムクライシス3

■ナムコ ■2003年4月稼動

メインウェポンとサブウェポンの変更機能が追加され、戦略性が増した。



シリーズタイトル

タイムクライシス4

■ナムコ ■2006年6月稼動

同時に複数方向からの攻撃に対応する特殊戦闘が追加された。



シリーズタイトル

レイジングストーム

■バンダイナムコゲームス
■2015年3月稼動

破壊の快感を重視した派手さが光る外伝作品。

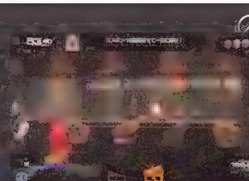


シリーズタイトル

タイムクライシス5

■バンダイナムコゲームス
■2015年3月稼動

ポジション変更可能なダブルペダルを採用した。





プレイごとに視点が異なる、パターン化不可能なガンシューティング

ガンブレードNY Special Air Assault Force

■セガ　■1996年稼動　■横画面

■ プレイ人数2人
■ ガンコントローラ

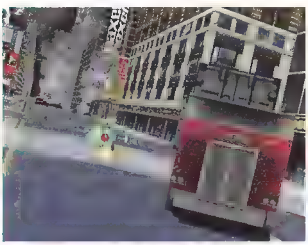
ヘリコプターに乗り込み、機銃でテロリストを殲滅。リロードなしで空から敵を撃ちまくれる爽快さと、痺れるほど豪快な銃の反動が心地いい作品だ。

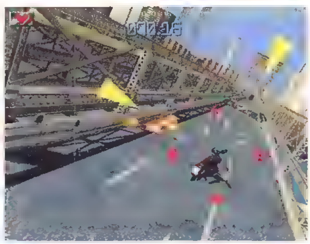
プレイヤーは機銃の向きとトリガーを操作するのみで、ヘリコプターは敵の位置に合わせて自動で移動する。このヘリの挙動には、パターン化をさせない仕組みが意図的に作りこまれているという特徴がある。一般的に、シューティングゲームは繰り返しのプレイでパターンを覚えればクリアできるようになるものだが、本作はその常識に真っ向から抗っているのだ。回避不能な攻撃もあることからこのシステムについては賛否両論あるが、試みとしては非常に面白い。やり込みよりもたまのプレイをおすすめする。

パソコン・家庭用への移植
●Wii（2010年　海外のみ）



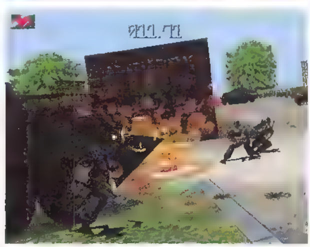
▲クリア時に上官に褒められるか殴られるかは戦果次第。卒なく任務をこなせ!



















シリーズタイトル

L.A. マシンガンズ RAGE OF THE MACHINES

■セガ　■1998年12月稼動

上記作品と同様のシステムと筐体が使われた続編。



ホラーを題材にしたガンシューティングの名作

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

■セガ　■1997年稼動　■横画面

■プレイ人数2人
■ガンコントローラ





リアルに描かれたゾンビが目の前に迫る。その姿に恐怖を覚えたものは多かった。ガンシューティングとスプラッタホラーの相性は非常に良く、むしろそれまでなかったのが不思議なくらいである。

本作は恐怖を演出する仕掛けが丁寧に作られている。3Dスクロールの加速・停止・方向転換などで緊張と緩和の呼吸を作り、敵をそれに合わせて登場させる仕組みが非常に巧みなのだ。筐体の画面が大きいことも迫力向上に一役買っており、6発しか弾をこめられない拳銃も、リロードの多さから焦りを感じさせる。

グロテスクな表現に慣れて敵の配置を覚えても、アイテム取得によって難易度があがる仕組みや細かな分岐のおかげで繰り返しのプレイでも楽しめる。

見た目のインパクトだけでなく、計算されつくした恐怖が素晴らしい作品だ。

パソコン・家庭用への移植
- ●セガサターン（1998年3月26日）
- ●Windows（1998年）
- ●Vアプリ（2005年2月18日）









シリーズタイトル

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

■セガ　■1998年稼動

良曲揃いのBGMは必聴。難易度は高いがシリーズ内でも人気が高い名作。

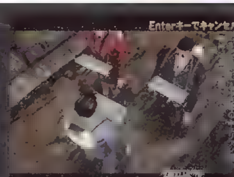


シリーズタイトル

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド

■セガ　■2000年稼動

銃の代わりにドリームキャストとキーボードを携えて戦う。2のアレンジ版。

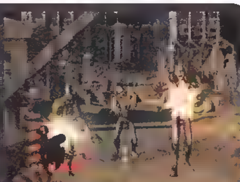


シリーズタイトル

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ

■セガ　■2002年稼動

人質救出システムが排除され、ルート分岐が明確になった。

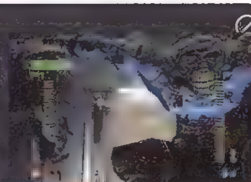


シリーズタイトル

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4

■セガ　■2005年稼動

時系列は3よりも前。世界が崩壊した理由が明かされる。



シリーズタイトル

愛されるより愛シタイ ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドEX

■セガ　■2015年3月稼動

ゾンビカップルの逃避行を描いたバカゲー。



シリーズタイトル

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド オーバーキル

■セガ　■Wii
■2009年2月10日発売

ホラーコメディ映画テイストの個性派作品。



GUN SHOOTING GAME



本物のスコープを使用した本格派スナイプ・シューティング

ゴルゴ13

■ナムコ　エイティング・ライジング　■1999年稼動　■横画面

■ プレイ人数1人
■ ガンコントローラ

連射の爽快感よりも一撃必殺の達成感を求める。本作はそんな硬派でハードなスナイプシューティングだ。

筐体に備え付けのライフルはゴルゴの銃を再現し、スコープにはタスコ社製の実銃用スコープを使用。銃にはセンサーがついていて、スコープに顔を近づけると筐体の画面が拡大される仕組みになっている。ミッション内容は原作の中でも評価の高いものが使われており、スコアの代わりにスイス銀行残高が表示されるなど、細かな再現が心憎い。

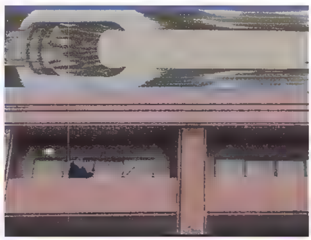
惜しむらくは、照準にズレがあること。チュートリアルで銃のクセを把握しておかねば高難度のミッションはとてもこなせない。実際の銃もクセがあるようので、そこも含めて再現度が高いということか。

パソコン・家庭用への移植
なし

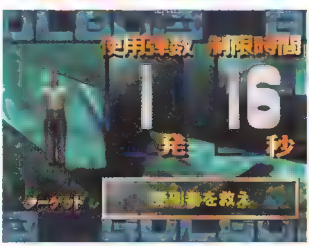


▲ゲームの間に差し込まれる原作コミックスのひとコマに、ファンは思わずニヤリ。













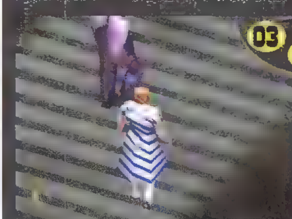


シリーズタイトル

ゴルゴ13 奇跡の弾道

■ナムコ／エイティング・ライジング
■2000年10月稼動

さらなる精密射撃が可能になった続編。超高難易度のゴルゴモードを搭載した。



シリーズタイトル

ゴルゴ13 銃声の鎮魂歌

■ナムコ／エイティング・ライジング
■2001年7月稼動

前2作で人気のミッションをリニューアルし、新規ミッションと共に収録。



精密射撃が要求される人気ガンシューティング

サイレントスコープ

■プレイ人数1人
■ガンコントローラ

■コナミ　■1999年稼動　■横画面



『ゴルゴ13』と同時期に稼動した、希少な狙撃系ガンシューティング。プレイヤーは伝説的な凄腕スナイパーとなり、テロリストに攫われた大統領一家の救出任務に挑む。

スコープには小さな液晶がはめこまれており、夜間のミッションでは暗視スコープ越しの視界を再現してくれる本格派だ。これを使ってセクシーな美女を覗くとライフが回復するという遊び心もあり、プレイヤーを楽しませてくれる。

狙撃というと静かな印象があるかもしれないが、本作の狙撃手は細かく移動し、ヘリコプターに乗り込んで空から狙撃したりとかなりアクティブ。移動するマップの中で標的を捉え、反撃されないうちに早くて精密な射撃で仕留めることが要求されるため、ゲームはスピーディーに進行する。狙撃という題材を取り入れつつも従来のガンシューティングに近い構成になっているのだ。

パソコン・家庭用への移植

- ●ドリームキャスト（2000年10月12日）
- ●プレイステーション2（2000年11月16日）
- ●ゲームボーイアドバンス（2002年10月17日）
- ●Xbox（2004年2月10日・海外のみ）
- ●iOS（2009年）











シリーズタイトル

イノセントスイーパー サイレントスコープ2

■コナミ　■2000年稼動

元特殊工作員の囚人が、攫われた妹の救出と自由のためにテロ組織と戦う。

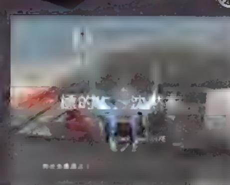


シリーズタイトル

狙撃 /SOGEKI

■コナミ　■2001年稼動

元はサイレントスコープ3として制作されていた外伝。ゲームを盛り上げる演出に力が入っている。



シリーズタイトル

サイレントスコープ3

■コナミ
■2002年10月17日発売
■プレイステーション2

1の主人公が再び登場。テロリストの拠点制圧と人質救出のために戦う。



シリーズタイトル

サイレントスコープ ボーン・イーター

■コナミ
■2014年7月稼動

未来的な世界観と没入感を高める3Dサウンドが魅力の最新作。





TOO SPICY（辛すぎる）！　対戦型ガンシューティング

2SPICY

■セガ　■2007年4月稼動　■横画面

■ プレイ人数2人
■ ガンコントローラ+2フットペダル

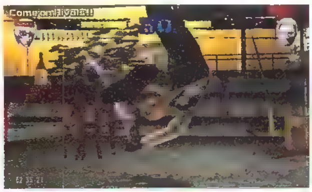
左右に並んだフットペダルとガンコンを駆使し、限られた時間の中で互いのライフを削りあう対戦型ガンシューティングゲーム。乱入可能なシステムや一対一で戦うバーサスモードの存在もあって、対戦格闘ゲームのような印象を受ける。

回避アクションや相手に大ダメージを与えるズーム機能など、ペダルと銃の操作によって爽快なアクションを決められる。この派手さが本作の魅力のひとつなのだが、直感的にわかりづらい操作だったために欠点にもなってしまった。1プレイの時間が限られるアーケードゲームに、複雑さは大敵なのだ。残念ながら人気は得られなかったが、敵を待ち受ける受動的な性質を持つこのジャンルに、自ら相手に向かっていくという真逆の要素を取り入れたのは面白い試みだろう。

パソコン・家庭用への移植
なし











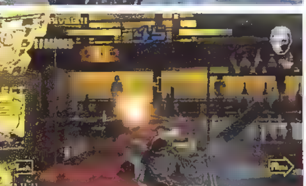


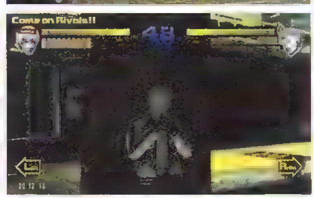










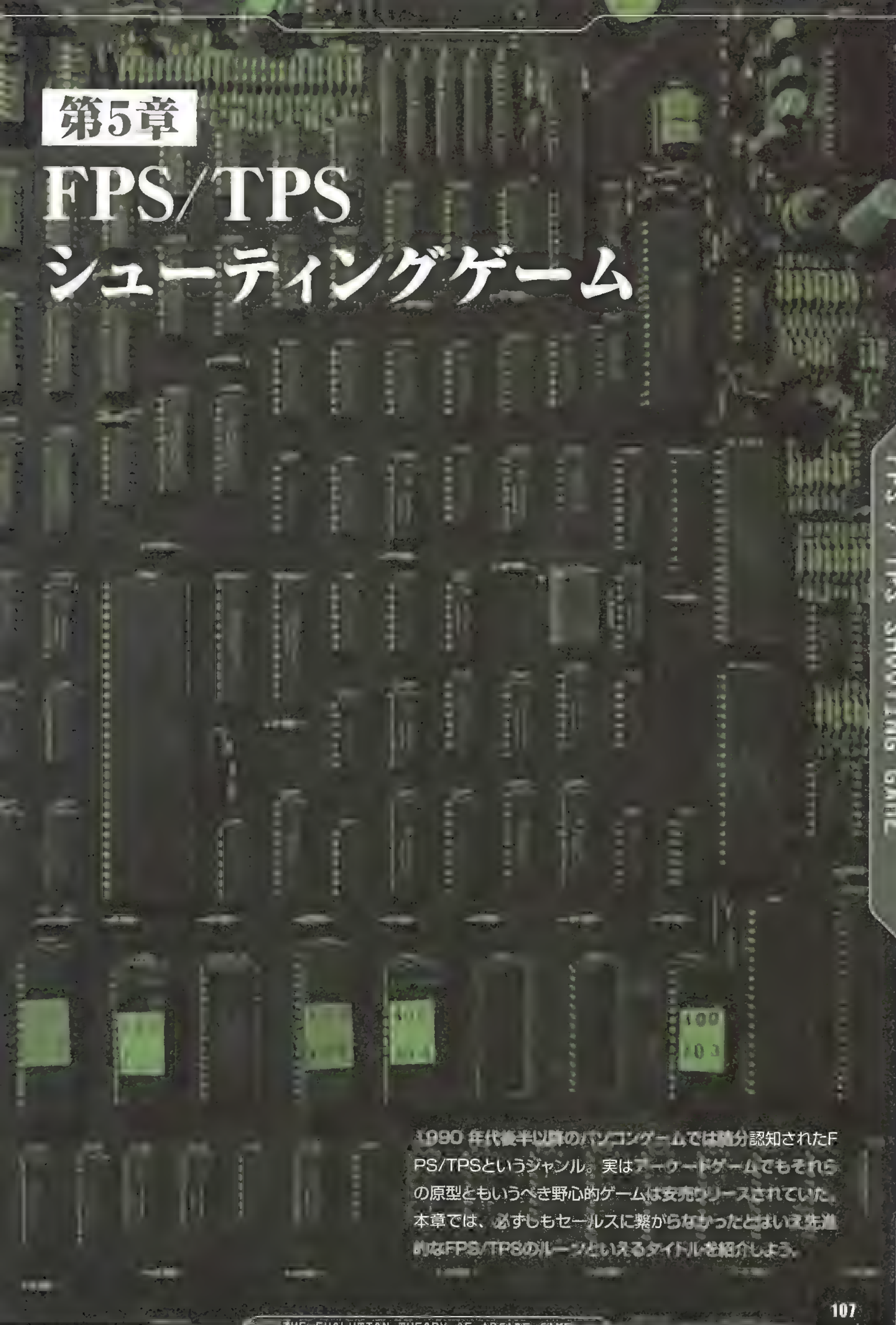




マンガ仕立ての導入デモシーン

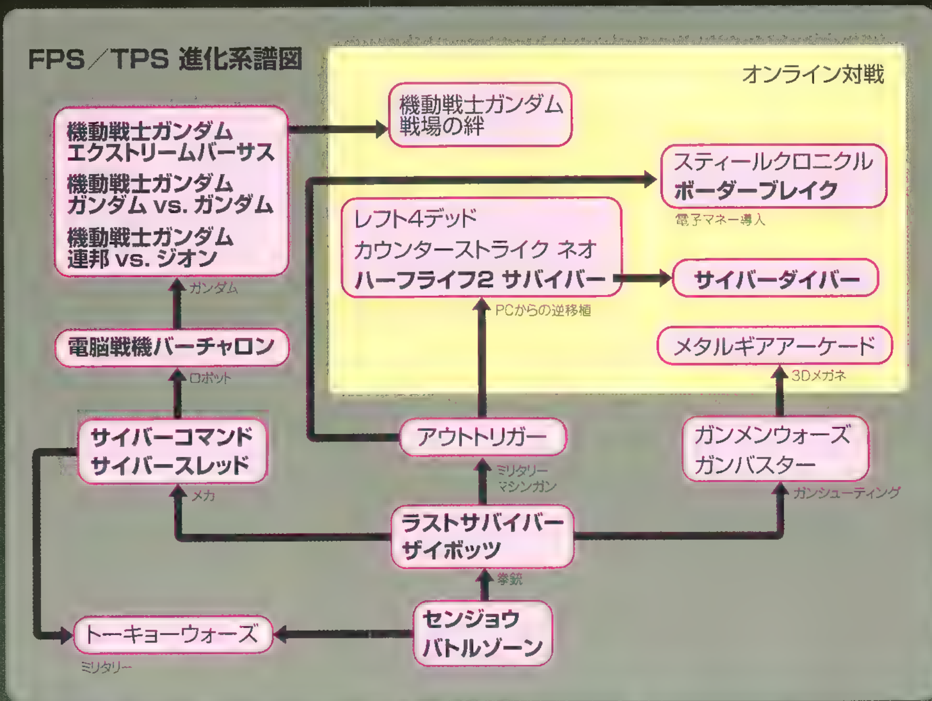
ミッション開始前はアメコミ風な画面で会話が繰り広げられる。





第5章
FPS/TPS シューティングゲーム

1990年代後半以降のパソコンゲームでは随分認知されたFPS/TPSというジャンル。実はアーケードゲームでもそれらの原型ともいうべき野心的ゲームは次々リリースされていた。本章では、必ずしもセールスに繋がらなかったとはいえ先進的なFPS/TPSのルーツといえるタイトルを紹介しよう。



長らく模索状態だったFPS/TPSというジャンル

FPSとはファーストパーソン・シューティングゲームの略で、プレイヤー視点による画面を持ち、任意に移動できるタイプのシューティングゲームの総称である。似たタイプのジャンルとしてTPS（サードパーソン・シューティングゲーム：プレイヤーの背中が見えている、後方視点のシューティングゲーム）があり、本来は別のジャンルとして区別されている。しかし、昨今では視点変更により主観視点と後方視点を切り替えることが可能なゲームが増えたことと、特にアーケードゲームでは視点切り替えが基本機能として実装されているケースが多いため、本書ではこれも併せて取り扱うものとする。

FPS/TPSという言葉自体が生まれたのはそれほど昔のことではなく、1996年にパソコン用に発売された「Quake」（米 id Software）あたりからであり、それまでは3Dシューティングの亜流という位置付けであった。アーケードゲーム機は家庭用のそれに比べて表現力が高かったことから、先進的な表現技術やアイデアが積極的に投入され、今でいうFPS/TPSの原型といえるタイトルが多数リリースされている。「ザイボッツ」など、日本国内での出回り数が少ないながらも、FPS/TPSの魅力に早くから着目していた熱心なプレイヤーもわずかながら存在していた。

ターネットによるブロードバンド環境が普及する2000年前後までは店内での通信対戦がせいぜいであり、メジャーなジャンルではなかったFPS/TPSのために複数の対戦台を占有することは収益性が悪



▲この時期にネットによる全国対戦のインフラがあったらもっと売れたのでは!?
「アウトトリガー」（セガ）

いことから店舗側に嫌われる要因となった。せいぜい基本コンポーネントである1対1の対戦で導入されることが多く、FPS/TPSの魅力である多人数による協力プレイ、対戦プレイの面白さが認知されるまでに至らなかったのである。

もちろん、そのような状況であっても『電脳戦機バーチャロン』や『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン』をはじめとした名作タイトルはいくつも生まれ、家庭用ゲーム機へも移植、好評を博している。しかし、「いまーつヒット作が生まれないマイナーなジャンル」であったことも事実な訳で、長らく試行錯誤が続く模索状態だったことは否定できない事実といえる。

日本のアーケードゲーム市場が華やかりし時代だった1980年代～1990年代に通信対戦インフラが存在していたら、日本のアーケードゲームメーカーが主軸となった、まったく新しい進化を遂げていたのではないだろうか。

いかにパソコンゲームの操作系をアーケードで再現するか

アーケードゲームでFPS/TPSを作るにあたって大きく問題となるのは操作系である。パソコンでFPS/TPSというジャンルが認知されるまでは、操縦桿型レバーまたは、通常のテーブル筐体用レバー+ボタンを使用するケースが多かった。特に汎用テーブル筐体で稼動するPCB用ソフトであれば専用コンパネは取り回しの面倒さから店舗受けが悪く、『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン』のように通常のレバー+ボタンの操作形を現代でも継続して使っているものもある。

しかし、『ハーフライフ2』のように元々パソコン用FPSをアーケードに逆移植しようとすると厄介で、いかにキーボード+マウスの操作系をアーケードのコントローラに置き換えるかが思案のしどころだったりする。結果的に専用のグリップ形状の操縦桿2本と2つのフットペダルという、かなり複雑な操作形となってしまった。慣れれば、これはこれで上手くまとまったインターフェースなのだが、直感的な操作に向いたデバイスとは言いがたいところが悲しいところではあった。

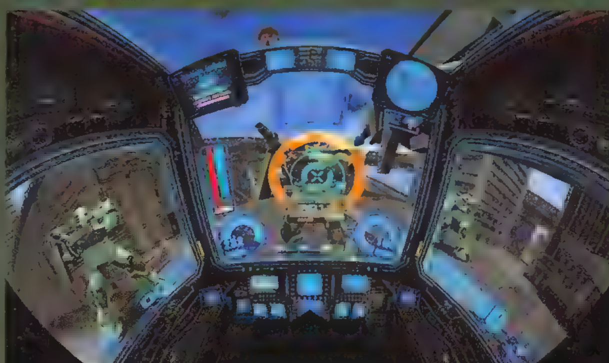
変わった操作系でいえば、やたらボタンの多いガンコントローラーと頭に装着するヘッドコントローラーを採用した『メタルギアアーケード』や、操縦桿型レバー+トラックボールという、『SDI』の操作系を彷彿させる『アウトトリガー』、一見普通のレバーに見えて「ひねる」という操作が追加された特殊レバーを採用した『ザイボッツ』など、様々なパターンがある。いかに複雑な操作が要求される同ジャンルにおいて操作系に四苦八苦していたかの証左といえるだろう。

近年ではパソコンのFPS/TPSの操作系に倣ってマウスを導入した『ボーダーブレイク』や『レフト4デッド』のような例もあり、パソコンの操作に馴染んだユーザーにそのままの操作性を提供するという考え方も生まれている。

日本で生まれた独自のメカ・ロボットモノFPS/TPS

FPS/TPSというジャンルの本質は「戦争ゴッコ」のシミュレーションなので、一般的なFPS/TPSはほぼ例外なく人間同士（変化球があってもせいぜいミュータントやパワードスーツ）の戦闘がほとんどである。しかし、日本製のFPS/TPSで人気を博しているのが『サイバースレッド』や『電脳戦機バーチャロン』などに代表される、メカおよびロボットを題材にした作品群である。

理由は言わずもがなアニメの影響が強く、特にアニメの世界に戦争を持ち込んだ『機動戦士ガンダム』の影響はとりわけ大きい。当然ながら『ガンダム』を題材にしたゲームは多数発売されており、アーケードゲームでも『機動戦士ガンダム 連邦vs. ジオン』から始まる「vs.」シリーズ、さらには現時点で究極の筐体といえる『機動戦士ガンダム 戦場の絆』がロングランで稼動している。『ガンダム』は今でも根強い人気を誇るコンテンツだけに、今後も新たな形でタイトルのリリースは継続されていくと予想される。



[illegible]



ベクタースキャンで表現された戦車戦

バトルゾーン

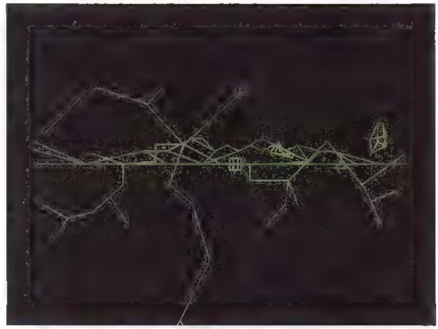
■アタリ　■1980年11月稼動　■横画面

■ プレイ人数1人
■ ツインレバー・2ボタン

ブラウン管の裏側にある電子銃で直接線を描くベクタースキャンという描画方式は、ドットよりも滑らかに図形が描けてデータ量も少ないという特性がある。そのため、メモリが高価だったこの時代でも立体感ある戦車戦を生み出せたのだ。

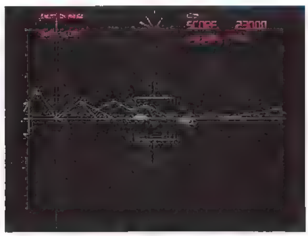
画面上部にレーダーが表示され、敵戦車の位置を知らせてくれる。障害物を盾にしつつ向きや距離を調整し、少しでも多く敵の戦車とUFOを破壊してスコアを稼ぐのがこのゲームの目標だ。終始質素な画面だが、線だけで描かれる光景は無骨な世界観に合っていて味わい深い。

本作はその出来の良さから『ブラッドレー・トレーナー』という米陸軍用バージョンが作られ、M2／M3ブラッドレーという戦車のシミュレーターとして砲手の訓練に使われた。また、この際に作り直された操縦桿は、以降のアタリのゲームでも用いられている。



▲敵弾が当たってやられた瞬間　画面は白い線で描かれた画に色オーバーレイを被せることで、まるで色があるかようにみせている













パソコン・家庭用への移植

- AppleⅡ（1983年・海外のみ）
- アタリ2600（1983年）
- VIC-20（1983年・海外のみ）
- Commodore64（1983年・海外のみ）
- PC Booter（1983年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1984年・海外のみ）
- TRS-80 ColorComputer（1985年・海外のみ）
- アタリ5200（不明・海外のみ）
- アタリXEGS（不明・海外のみ）
- Atari ST（1986年・海外のみ）
- MSX2（1989年・海外のみ）
- Amiga（1989年・海外のみ）
- アタリ リンクス（1994年・海外のみ）
- Windows（1993年・海外のみ）
- ゲームボーイ（1996年・海外のみ）
- プレイステーション（1996年12月31日・海外のみ）
- セガサターン（1997年6月30日・海外のみ）
- スーパーファミコン（1997年8月・海外のみ）
- ドリームキャスト（2001年7月2日・海外のみ）
- ゲームボーイアドバンス（2002年3月25日・海外のみ）
- Xbox（2004年11月16日）
- プレイステーション2（2004年11月22日・海外のみ）
- N-Gage（2005年・海外のみ）
- PSP（2007年12月19日・海外のみ）
- Xbox 360（2008年4月16日・海外のみ）
- ニンテンドーDS（2010年11月2日・海外のみ）
- iOS（2012年）
- Android（2012年）

グラフィックの美しさに定評があるテーカンの片鱗

センジョウ

■テーカン ■1983年11月稼動 ■縦画面

■ プレイ人数1人(2人交互プレイ)
■ 8方向レバー・1ボタン



かつて帝国管財株式会社だったころから、テーカンは業務用アミューズメント機器の開発に携わり技術を身につけてきた。『プレアデス』で宇宙に描かれた星団は輝きの濃淡が繊細で素晴らしく、ゲーム内容のオリジナリティは薄かったものの、その描画技術の高さを感じられた。テーカンは技術をさらに進化させ、本作で立体感あるグラフィックを表現。地上の凹凸に見え隠れするスペースタンクや、急襲してくるライダーの遠近感を見事に描いた。その美麗さに魅せられたゲーム業界では基板が大量に売れたが、肝心のインカムはいまいちという残念な結果になってしまった。失敗の理由については内容に時代が追いついていなかったからといわれている。当時は『ゼビウス』の登場もあってFPSへの注目度は低かったかもしれないが、もっと基本的なところ、シューティングに最も大切な爽快感が足りなかったのではないだろうか。本作が失敗したことで『スターフォース』が生まれるきっかけが出来たのだが、画が綺麗なのにもったいない作品である。

パソコン・家庭用への移植

●プレイステーション2（2004年11月25日）
●Xbox 360（2005年10月27日）



◀32体のスペースタンクを破壊することがクリアの条件。ただ、直線的に向かってくるライダーが怖い。



◀炎のように輝く敵弾は、近づくにつれて大きく見える。距離感がわかる演出に思わずドキリ

照準の高さに合わせて背景のパースが変化

遠くの敵を狙おうと照準を持ち上げると、それに合わせて背景の位置が低くなる。左右に旋回すると遠景と手前で多重スクロールしているなど、芸が細かい。











FPS / TPS SHOOTING GAME



特殊コントローラーが特徴的な迷路探索型TPS

ザイボッツ

■アタリゲームズ　■1987年11月稼動　■横画面

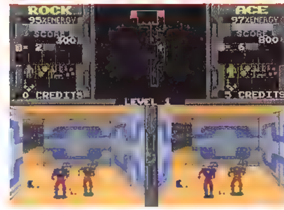
■ プレイ人数2人
■ 4方向ねじりレバー･2ボタン



世界で初めてのTPSは、きわめて完成度が高い作品だった。分割スクリーンを用いて2人同時プレイを可能にし、分担してマップを探索できるようになっている。集めたお金を分け合うことができるため、上手いプレイヤーが他方をサポートするという2人ならではの協力プレイをすることも可能だ。ステージが進むごとに敵のザイボッツが多くなりマップも複雑になるものの、回復アイテムも多く、購入可能なアイテムは探索を助けてくれるものが揃っているなど、バランス良好な点も高ポイントといえる。

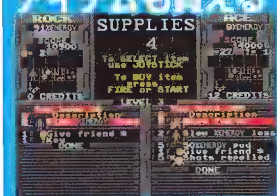
レバーをひねるという特殊操作が必要な専用コンパネな上に日本国内での出回り数がきわめて少なかったことから、かなりマイナーな部類の本作。とはいえ後世にもたらした功績も多い作品だけに、海外向け家庭用ゲーム機を入手してでも遊んで欲しいゲームの一つだ。

鍵を取って出口を目指せ!



▲出口は[illegible]ことが多い。1個だけとは限らないので、[illegible]

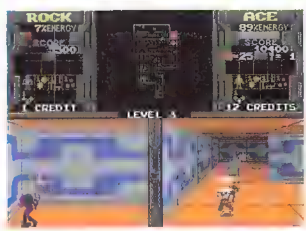
集めたお金でアイテムも買える

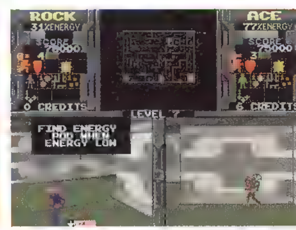


[illegible]















パソコン・家庭用への移植

- Amstrad CPC（1989年・海外のみ）
- Commodore64（1989年・海外のみ）
- ZX Spectrum（1989年・海外のみ）
- Atari ST（1989年・海外のみ）
- MSX2（1989年・海外のみ）
- Amiga（1989年・海外のみ）
- アタリ リンクス（1991年・海外のみ）
- プレイステーション2（2003年11月18日・海外のみ）
- Xbox（2003年11月24日・海外のみ）
- ゲームキューブ（2003年12月18日・海外のみ）
- Windows（2004年8月27日・海外のみ）
- PSP（2005年12月8日・海外のみ）
- プレイステーション3（2012年10月6日・海外のみ）
- Xbox 360（2012年10月6日・海外のみ）

通信対戦で最大8人がいつでも途中参加・同時プレイ可能!

ラストサバイバー

■セガ ■1989年稼動 ■横画面

■プレイ人数8人
■8方向レバー・3ボタン

Last Survivor

宝物庫の扉を開けるのに必要な鍵は4つ。けれど元々持っている鍵は1つ。そして、同じ場所には財宝を狙う者が全員で8人いて……。

本作は、ゴールドハンターとなって5つの遺跡を巡るTPSだ。バトルロイヤルで生き残り、鍵を集めて宝物庫にたどり着くのが目的。1台の筐体を2人で使い、最大8人でのバトルロイヤルを繰り広げることができる。

まだTPSという言葉すらない時代に、本作は先進的な作品だったといえるだろう。とはいえ、稼動当時は任天堂の『ゲームボーイ』が発売されたのと同じ年。まだ通信対戦というものが世間に広まっておらず、本作の特徴と魅力がわかりづらいというハンデがあった。また、ステージを進んでもモンスターやCPUの能力に変化が少なく、継続して遊びたくなる要素に乏しかったのも事実であった。

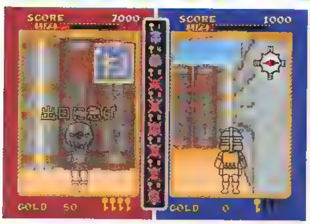
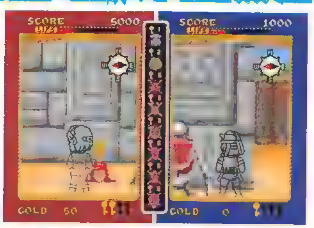
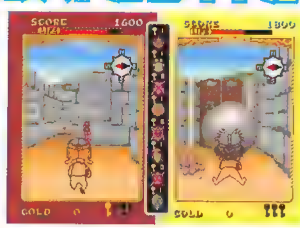
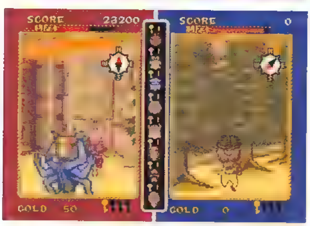
FPSやTPSが人気を得ると予見していたという先見性や新しいものを生み出す発想力が素晴らしいだけに、詰めの甘さが非常に惜しまれる作品だ。

パソコン・家庭用への移植
●FM TOWNS（1990年11月16日）



▲生存者と鍵の数をチェックしながら、生き残りを探そう。モンスターにももちろん気をつけよう

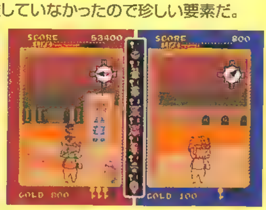
他のプレイヤーも全て敵！問答無用のバトルロイヤル



敵やライバルから手に入れたお金で武器や防具を強化しよう！

次の戦闘に備えて必要物資を買いこむと、生存率があがるかも？ 当時はこのような買い物システムはまだ浸透していなかったので珍しい要素だ。





ポリゴンを用いた対戦型TPSの草分け

サイバースレッド

■ナムコ ■1993年9月稼動 ■横画面

■ プレイ人数2人
■ ツインレバー・4ボタン

退廃した未来都市を舞台に、莫大な賞金目当てに集まった者たちが生死を賭けて戦いを繰り広げる——。本作はTPSという呼称もなかったころに3D対戦シューティングを形にした作品だ。

多脚戦車である戦闘マシンビークルの動きはその見た目に反して俊敏で、レバー使いに慣れてくるとその機動力に驚かされる。機体ごとに性能差があり、火力で圧倒することも機動力で翻弄することも可能だ。多少のバランスの荒さはあるものの、腕でカバーできる範囲だ。

この作品の魅力は、1人プレイでは感じにくいかもしれない。障害物に身を隠し、マップとにらめっこしながら回り込み、最良のタイミングを逃さずミサイルを撃ち込む……。シンプルなゲームゆえに互いの技量が結果に如実に現われるゲーム性は、対戦プレイという本作の題材にマッチしていた。操作が複雑でマニア向けだったことは否めないが、格闘ゲームブーム全盛期というシューティングへの逆風が吹いていた時代に、TPSの可能性を示した功績は大きい。



◀ミサイルは連射できないのでできるだけはずしたくはない



◀ミサイル攻撃は当たると一気に体力を削られてしまう











▲互いに慎重すぎると中途半端な結果に……焦って飛び出してやられた人も多いのでは？



▲それぞれの機体に乗っているキャラクターも個性的



◀ツイン筐体を使っており、隣同士に座って対戦できる。友達と遊ぶのが一番楽しいかも？

パソコン・家庭用への移植
●プレイステーション（1995年1月27日）
●Wii（2009年5月19日）

シリーズタイトル

サイバーコマンド

■ナムコ ■1994年稼動

ポリゴンにテクスチャが貼られてグラフィックが一気に進化した続編。シリーズ通してBGMが熱い。



こんなゲームがやりたかった！ 爽快ロボットバトル

電脳戦機バーチャロン

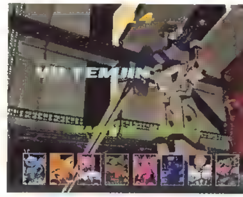
■プレイ人数2人
■ツインレバー・4ボタン

■セガ ■1995年12月稼動 ■横画面

躍動感溢れる巨大ロボのアクションが爽快な人気シリーズ1作目。操作は『サイバースレッド』と同様の形式が使われているが、攻撃手段に射撃だけでなく格闘を追加。自機が人型という特性を生かしたジャンプアクションもできるためにその自由度は高く、要所で迫力あるアップに切り替わるカメラワークも相まってロボットアクションの醍醐味が味わえるゲームに仕上がっている。

メカニックデザインは『機動戦士ガンダム』シリーズや『スーパーロボット大戦』も手がけたカトキハジメ。彼に生み出されたバーチャロイドは個性的豊かで、プラモデルが発売されるほどの人気となった。

ロボットを題材とした対戦ゲームというアイデアはこれまでもセガ社内で幾度と持ち上がったものの、操作が複雑でマニアックと理由からずっと敬遠されていた という。経緯はどうあれ、今日のロボット系FPS/TPSというジャンルが成立したのは、本作が先駆者となってくれたからであり、ロボット好きなファンの夢を具現化してくれた英断に感謝したい。



◀スタイリッシュなフォルムが光るバーチャロイドたち。

パソコン・家庭用への移植

- ●セガサターン（1996年11月29日）
- ●Windows（1997年6月13日）
- ●プレイステーション2（2007年10月25日）
- ●プレイステーション3（2013年2月13日）
- ●Xbox 360（2013年2月13日）











シリーズタイトル
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

■セガ ■1998年3月稼動

メカニックデザインを一新し、新たなアクションが追加された人気作。



シリーズタイトル
電脳戦機バーチャロン フォース

■セガ ■2001年10月稼動

磁気カードを用いて個人記録を登録できるシステムの先駆けとなった作品。2対2のタッグマッチが熱い。



シリーズタイトル
電脳戦機バーチャロン マーズ

■セガ ■2003年5月29日発売
■プレイステーション2

シリーズ初となるストーリー中心のモードを軸にした作品。



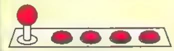


簡単操作で憧れのモビルスーツを駆ってバトルできる!

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン

■バンプレスト／カプコン　■2001年3月稼動　■横画面

■ プレイ人数4人
■ 8方向レバー・4ボタン



本作は操作を徹底的に簡略化することで特殊な操作盤や専用筐体を不要にした。加熱気味だった格ゲーブームも一巡してきていた当時、持て余していた汎用筐体にそのまま入れられるという利点は店側に歓迎され、普及を後押し。遊びやすく、ゲームが稼動している店が多いことはプレイヤーに対してもプラスに働いた。ガンダムが元々絶大な知名度を誇っていた題材というのもあり、本作は人気を獲得することに成功したのである。この操作形式が後のシリーズ作品に引き継がれていることからも、その完成度の高さが伺えるだろう。

機体の性能差が大きい題材だが、チームごとにコストの概念を導入し、機体の性能と復活回数を反比例させることでバランスを整えるシステムを作った。それでもジオン軍が圧倒的に有利だったり永久コンボが存在するなど、調整の荒さをなくすことはできなかったが、進化した3DCG描画技術によってガンダムの世界が美麗なグラフィックで再現されており、作品の魅力が色褪せることはなかった。

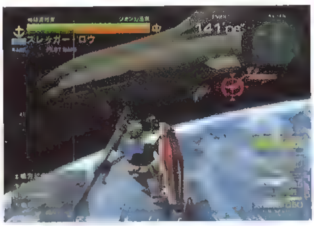


▲最初は地上、次に宇宙で戦う2戦形式。機体は両方で別々のものが使える

パソコン・家庭用への移植

●プレイステーション2（2001年12月6日）
●ドリームキャスト（2002年4月11日）







シリーズタイトル
機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオンDX
■バンプレスト／カプコン
■2001年9月稼動
調整の荒さを改善したバージョンアップ版。



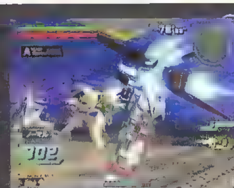
シリーズタイトル
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
■バンプレスト／カプコン
■2003年9月稼動
時限パワーアップと変形をシリーズで初めて導入。



シリーズタイトル
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.
■バンプレスト／カプコン
■2005年7月稼動
機体速度が上昇し、より爽快感が増した。



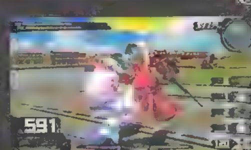
シリーズタイトル
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■バンプレスト／カプコン
■2008年3月稼動
ガンダムシリーズを代表する機体が集結した。



シリーズタイトル
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
■バンダイナムコゲームス
■2010年9月稼動
機体の個性を明確にし、より魅力を高めている。



シリーズタイトル
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
■バンダイナムコエンターテインメント
■2016年3月稼動
戦闘システムの完成度はシリーズ最高峰。

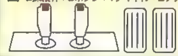


パソコン向け人気FPSがアーケードへ逆移植

ハーフライフ2 サバイバー

■タイトー　■2006年6月稼動　■横画面

■ プレイ人数8人
■ 2操縦桿+2ボタン+1ダイヤル+2フットペダル



全世界で大人気のPCゲーム『ハーフライフ2』をアーケード向けにアレンジした移植作。2001年以降、プレイヤーの情報を登録するカードシステムが採用される作品が増えており、アーケードゲームにはプレイヤーを囲い込む性質が生まれていた。それがやり込み要素を含む本作が受け入れられる下地となったのは確かだが、本作の成功は原作の人気に頼らない丁寧な調整によるものだろう。

武装やジョブのバランスを整え、32型の大画面で思わず身体が反応してしまう演出を生み出したほか、全国ネットでの対戦やランクの上昇による武装の追加、戦歴や装備をインターネットを通して自宅でも見られるようにした。

本作は自分の分身を育成して楽しむという、従来のアーケードゲームにはなかった要素を盛り込み、その可能性を広げるのに貢献したのだ。

パソコン・家庭用への移植
●Windows（オリジナル）(2004年11月17日)



ストーリーモード

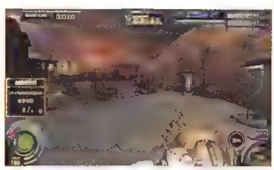
序盤は初心者でもクリアでき、チュートリアルの役目を果たしてくれる。NESYSカードに進行状況のセーブが可能。





ミッションモード

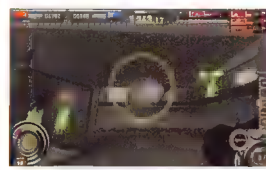
特定条件があるミッションを店舗内の仲間と競いつつこなしていく。高難度のものはカードがあれば解放される。

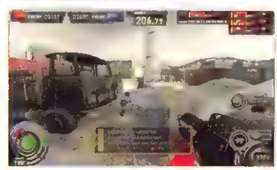




バトルモード

全国ネットでの対戦が可能。初心者と上級者がマッチングしない設定になっているので一見さんでも楽しめる。





シリーズタイトル

ハーフライフ2 サバイバー2.0

■タイトー　■2007年12月稼動

装備や衛生兵などが追加されたバージョンアップ版。新要素の追加により通信対戦がさらに楽しくなった。



関連タイトル

サイバーダイバー

■タイトー　■2009年12月稼動

同スタッフが開発したオリジナルのFPSで、実質的な後継作品。仮想空間上の戦闘というSF風味なタイトルである。





ゲームポイントでプレイ時間と装備を買う、チームバトルTPS

ボーダーブレイク

■セガ　■2009年9月稼動　■横画面

■ プレイ人数20人
■ 操縦桿・3ボタン+3ボタンマウス+タッチパネル



自らカスタマイズしたロボットに乗り込んで戦う全国ネット対応のTPS。10対10のチームに別れ、敵陣地にあるコアの破壊を目指して戦う。

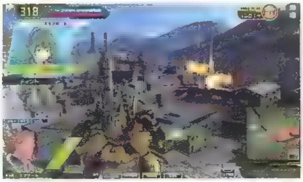
本作の最大の特徴はGPの存在だ。筐体に現金を投入するのではなく、カードに現金をチャージしてGPへと変換し、これを使うことでプレイや試合中のコンティニュー、武装の購入ができる仕様となっている。つまりSNSと同じ課金システムを用いているのだ。

本作自体に戦略性の高さや、機体のカスタムの楽しみといった魅力があったからこそ商業的に成功したのは間違いないが、課金への敷居を下げたシステムがそれを後押ししたのは間違いないだろう。



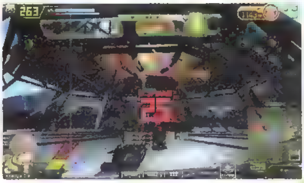


▲火力か、狙撃能力か、はたまた支援向けか、兵装が充実しているので選べる楽しみもある













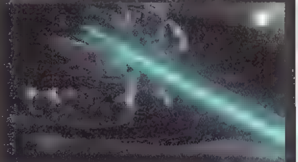
パソコン・家庭用への移植
なし



シリーズタイトル
ボーダーブレイク エアバースト

■セガ　■2010年10月稼動

新規機体やキャラクター、称号システム、攻守分かれての大攻防戦などが追加され、さらに楽しみの幅が広がった。



シリーズタイトル
ボーダーブレイク ユニオン

■セガ　■2012年10月稼動

プレイヤー同士で力を合わせて巨大兵器破壊作戦に挑むユニオンバトルが追加された。



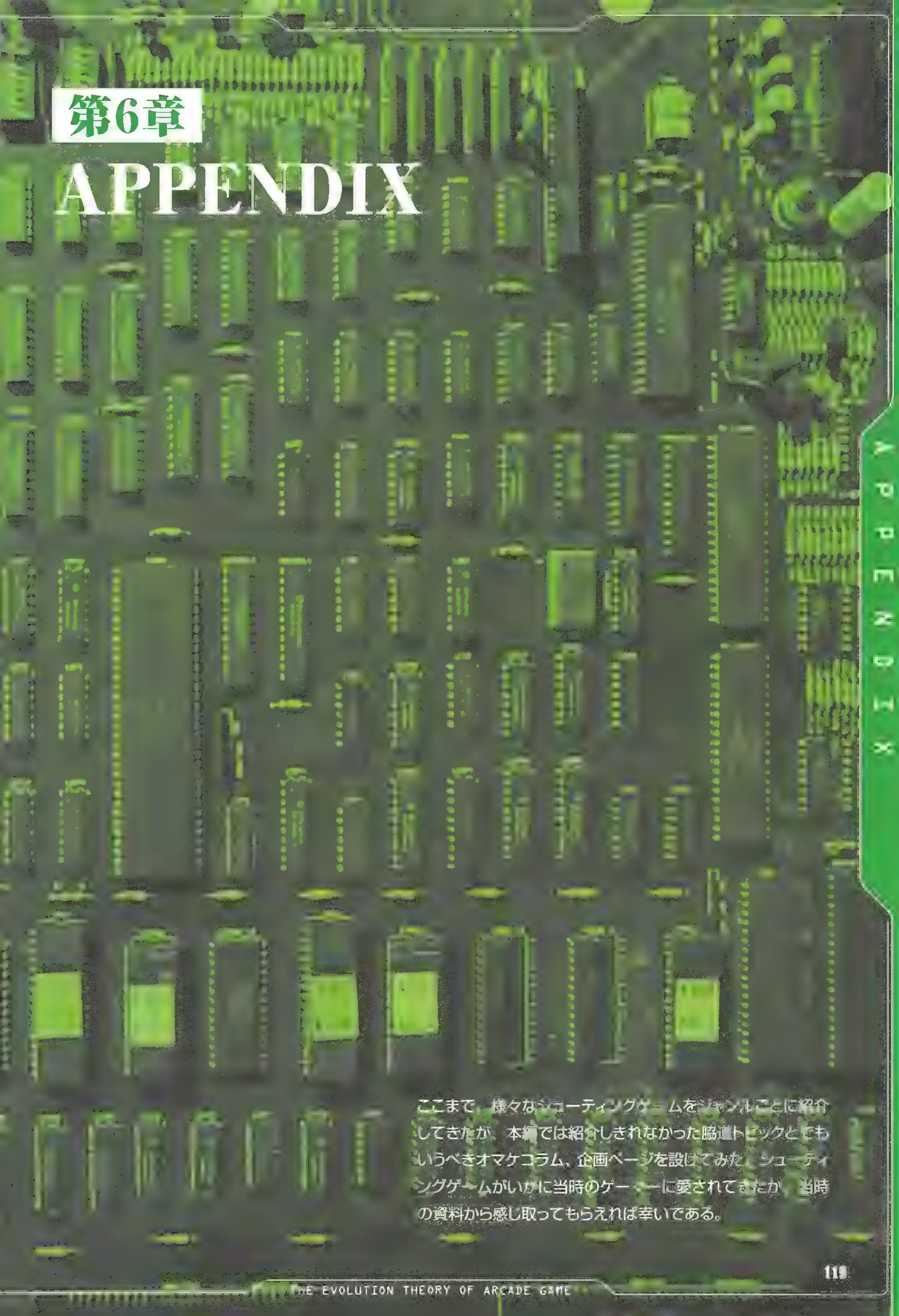
シリーズタイトル
ボーダーブレイク スクランブル武

■セガ・インタラクティブ　■2014年4月稼動

シリーズで初めての個人戦であるスクランブルバトルを実装。バトルロイヤルで頂点を目指すことができるようになった。



FPS / TPS SHOOTING GAME



第6章
APPENDIX

ここまで、様々なシューティングゲームをジャンルごとに紹介してきたが、本編では紹介しきれなかった脇道トピックとでもいうべきオマケコラム、企画ページを設けてみた。シューティングゲームがいかに当時のゲーマーに愛されてきたか、当時の資料から感じ取ってもらえれば幸いである。

パソコン＆家庭用ゲーム機 移植へのあくなき探求

本誌で紹介した数々のタイトルはパソコンや家庭用ゲーム機で移植されているものも多い。これらの移植はどのような背景を経て行われてきたのか、ここではそんな脇道話について触れてみよう。

自宅でゲーセンのゲームを心ゆくまで遊びたい！

ファミコンをはじめとした家庭用ゲーム機やパソコンの購入動機として「ゲームを遊びたいから」と答える御仁は多いと思う。特に『スーパーマリオブラザーズ』『信長の野望』『イース』といった独自のヒットゲームが発売される以前の1980年代前半くらいまでは、ゲームとはアーケードゲームのことを指していた。『スペースインベーダー』『ギャラクシアン』『ゼビウス』……ゲームセンターで花形だったこれらのゲームをどうにかして自宅でゲーム代を気にすることなく遊びたい。これが当時のゲーム少年たちの偽りない本音だったのである。

ファミコンが売れた理由だって、『ドンキーコング』や『ゼビウス』といったキラータイトルがあったからだし、シャープのパソコンX1は『ゼビウス』欲しさにかなりの台数が売れたという。当時のパソコンゲーム雑誌には『インベーダー』『ムーンクレスタ』もどきのようなゲームが多数掲載されており、アーケードゲームが遊びたい、またはそれを手持ちのパソコンで再現してみたいという欲求がいかに多かったかが窺える。

もっとも、単価が数十万円のアーケードゲームと家庭用ゲーム機では性能に格段の開きがある上に、パソコンとてスプライトをはじめとしたゲームに特化した表示能力を持っていなかった。MZ-700版『ギャラクシアン』のように自機をアルファベット文字で表現するなど、涙ぐましいものもあった。

MZ-700版





▲アイデアものの ギャラクシップが強烈に印象に残る、MZ-700版『ギャラクシアン』。

縦画面をいかにして移植するか

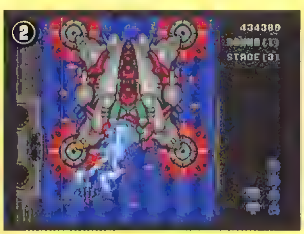
アーケード移植に伴って付きまとう問題に「縦画面の横画面化」がある。一番シンプルな解決方法は横画面向けにデザイン調整をするという方法で、グラフィック画面が1枚しかないファミコンなどで一般的だった手法だ（①）。

独立したウィンドウ画面を持つメガドライブでは、スコアなどの情報をスクロール画面外に配置するものが多く（②）、特殊な例では縦画面に相当する仮想スクリーン（任意に上下スクロールできる）があるX68000版『A-JAX』（③）や、モニターを横倒しにして完全再現に拘るPC-9801版『ギャプラス』やX68000版『ドラゴンスピリット』（④）のような例もあった。



▶モニターを横倒しにして完全再現！ X68000版『ドラゴンスピリット』







ゲームの移植ポイントをどの部分に据えるか

前項でも触れた通り、オリジナルのアーケードゲームとパソコンや家庭用ゲーム機とは性能面で大きな開きがあった。しかし、「どうにかして移植を実現したい」と望むのも自然な欲求な訳で、移植の実現に向けて考える上で必要となるのが「何を捨てて何を拾うか」という取捨選択である。ここでは、『グラディウス』と『スペースハリアー』をサンプルに、取捨選択の例を紹介したい。

『グラディウス』の移植はほとんどがコナミ自身の手によって行われているが、「できない事は諦める」という割り切った移植アプローチが特徴である。最初に移植されたのはファミコン版だが、以下のような仕様変更を躊躇なく決断している。

①3ボタン→2ボタン
（ショット、ミサイル兼用）
②2面、3面の縦スクロール→なし
③ビッグコア→縮小（スプライトで表示）
④オプション最大数4個→2個
⑤レーザー→短く（スプライトで表示）

つまり、無理に完全再現に拘るよりはファミコンのスペックの範疇で無理がないようにゲームデザインの再構成を行ったのだ。このスタンスは後の移植でも引き継がれ、PC-8801mkIISR版ではスクロールの処理負担を低減して処理速度を稼ぐため、スクロールさせる領域を狭くしている。また、地形が緑一色なのもRGB3プレーンのうちG(グリーン）の1プレーンのみ描き換えることで処理速度を稼ぐための対策である。

『スペースハリアー』も国内外で人気のあるタイトルだけに、多数の移植が存在している。そもそもが高度なグラフィック処理、大量のスプライトが溢れるためパソコンや家庭用機で再現するには土台無理がある作品なのだが、様々なアプローチでクリアしてきた。

一番最初に移植されたのはセガ・マークIII版。プログラムは後に『ソニック』や『ファンタシースターオンライン』で名を馳せる中裕司で、社内でも「移植は難しいのでは」といわれた中での挑戦だった。ハリアーと弾以外はすべてBGで表現し、その代償としてBG同士の重ね合わせができず四角い穴が散見されるものの、迫力あるゲーム画面を実現した。

タカラが移植を担当したファミコン版は、マークIIIとは一転、全てのキャラクターをスプライトで表現した。ファミコンのスプライト性能のため、全体的に小ぶりになってしまった点が大きなマイナス点となった。

今回紹介する中で一番仰天モノと思われるのがPC-6001mkII版。ファミコン発売以前の機種であり、誰もが移植できるとは考えもしなかった。当時の雑誌広告に掲載された写真を見た衝撃も相当なもので、ハリアー以外は全部単色四角形のカタマリ。大変失礼な物言いをするならば「これは商品として売ってもいいものなのか」と思ったほどである。

ファミリーコンピュータ版



▲ビッグコアが小さく、レーザーも短くなっている。迫力は弱まっているが挙動はアーケード版に近い。

PC-8801mkIISR版



▲青い枠で囲んでゲーム画面を小さく表示することで表示速度を稼いでいる。

しかし、実際に動いているものを見ると評価一転、ここに紹介した3機種の中で中で一番『スペースハリアー』していることに再度驚かされた。グラフィックの品質を一切捨て、ゲームとしての動きとスピードに徹底的に拘った結果ゆえの取捨選択だったのだ。

こればかりは実際に動いているものでなければ伝わらないため、是非動画で検索して自身の目で確認して欲しい。

『スペースハリアー』に見る移植アプローチの違い



セガ・マークIII版



ファミリーコンピュータ版



PC-6001mkII版

APPENDIX

ファンタジーゾーン 移植比較

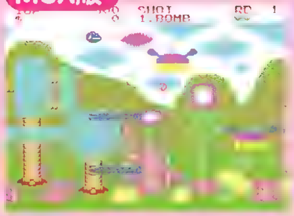
人気タイトルは多数のプラットホームに移植されている。ここでは『ファンタジーゾーン』を例に各機種の移植アプローチを比較してみよう。

セガ・マークIII版



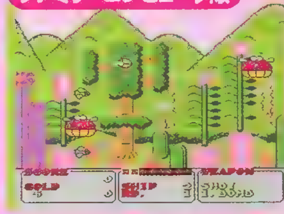
縦スクロールがない、ボスキャラの一部が差し替えられるなど相違点も多く、割り切った移植。

MSX版



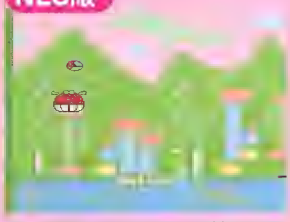
マークIII版をベースにしているため印象はそれに近い。スプライトが単色なのはやむなしか。

ファミリーコンピュータ版



ファミコンでありながら、縦スクロールの再現など高レベルな移植が特徴。

NES版



サンソフト移植のファミコン版とは別物。同スペックながら移植レベルはファミコンに劣る感じ。

PCエンジン版



スプライトを使って部分的に2重スクロールを再現。サウンドの再現などで評価がいまーつ。

X68000版



オリジナルとCPU、FM音源共に同一のものを搭載しているハードだけにさすがのクオリティ。

セガサターン版



X68000で数々の神移植をしてきた、ゲームのるつぼが移植。出来は納得の品質。

ニンテンドー3DS版



完全移植に加えて3DSの立体視に対応したり、各種追加要素を加えた、パワーアップ移植。

完全移植の先に求められるもの

[illegible]

[illegible]

[illegible]

APPENDIX

最強のアーケードゲーム移植パソコンX68000

1987年にシャープから発売されたパソコン（メーカーはパーソナル・ワークステーションと呼称）X68000は、65535色同時発色、128枚のスプライト、スクロール機能といった強力な表示能力に加え、アーケード機で搭載実績のあるFM音源YM-2151を搭載した上にADPCMによる音声のデジタル録音という当時のアーケードゲーム機すら凌ぐ性能を与えられたバケモノマシン。CPUもアーケードではポピュラーだったモトローラ社の68000を搭載していたことから、数々のアーケードゲームの移植に恵まれた。

また、X68000ユーザーの中には「なければ作る」という合言葉があり、ユーザーレベルで勝手にアーケードゲームを移植したり、それがきっかけでゲームメーカに就職した者も多かった。現在活躍するゲームクリエイターはもとより、プログラマー、イラストレーター、作曲家などでX68000を使っていた人も多く、現在でもなお使い続けているユーザーもいる。単なるゲーム機としてではなく、クリエイターを育てる土壌となった偉大なパソコンといえるだろう。



◀もはやタイトル画面のクレジットを見ないと見分けがつかないレベルの移植。



X68000移植列伝

X68000に移植された数々のタイトルの中からいくつかをセレクトして紹介!

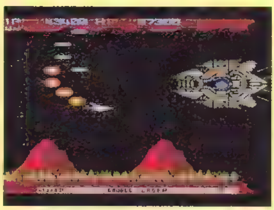
A-JAX（コナミ）

多少がたつくものの3Dステージの回転まで見事に再現。フロッピーディスクの読み込み時間が長く、回避策としてステージ間にストーリー表示を追加した。



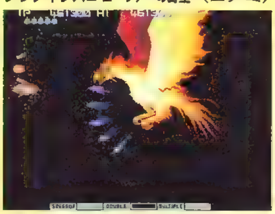


グラディウス（シャープ）



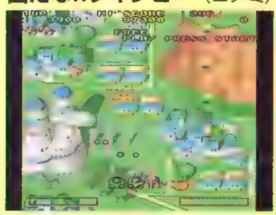
X68000初代モデルに同梱され、単品販売はされていない。アーケードと寸分違わぬビジュアルに、誰しも驚きの声を上げた。

グラディウスII ゴーファーの野望（コナミ）



「グラディウス」と違ってコナミ直々による移植。途中のディスク読み込みを除けば、ほぼそのままのプレイ感覚を再現した。

出たな!!ツインビー（コナミ）



「出たツイ」のパステル調のグラフィックを余すところなく再現した好移植。SC-55版のBGMはアーケードすら超えたという評価も。

ボスコニアン（電波新聞社）



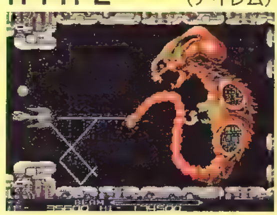
アーケード版を遥かに超えるグラフィック、サウンドで開発されたリメイク移植。特にオーケストラヒットの効いた数々のBGMは絶品。

スペースハリアー（電波新聞社）



影がない、地面の模様が違うなどの指摘はあったものの、ゲーム感覚は「スペースハリアー」そのものといえるレベルだった。

R-TYPE（アイレム）



アイレムのX68000タイトル第1弾。オリジナルと解像度が異なるため挙動やグラフィックに違いがあるものの、移植のレベルは高い。

アーケードゲーム パンフレットコレクション

店舗への営業ツールとして作成されるため、プレイヤーの立場ではあまり目にする機会がない各種パンフレット。せっかくなので、本書で紹介しているタイトルを中心に掲載してみた。心ゆくまで堪能して欲しい。









アイレム

ナムコ



















APPENDIX

コナミ



アトラス



トレジャー



童



冒険企画局

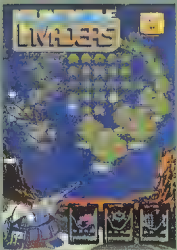


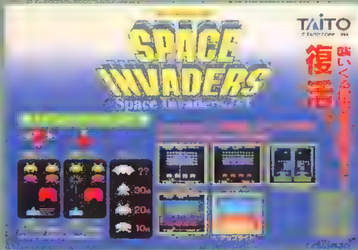
エイエムアイ



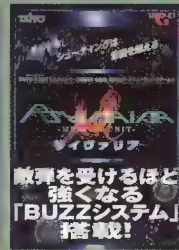
APPENDIX

A P P E N D I X

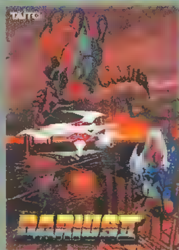








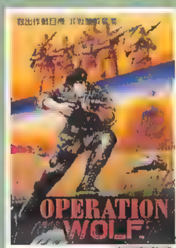




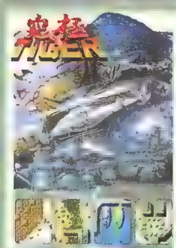














TAITO タイトー

データイースト DATA EAST









SEGA セガ

ビデオシステム



カプコン CAPCOM



監修者プロフィール

前田 尋之（まえだ　ひろゆき）

1972年愛媛県松山市生まれ。1990年徳間書店インターメディアにてパソコンゲーム誌の編集に携わったことがきっかけで多数の出版物の編集・執筆に関わる。その後、1996年にコナミに入社。以後同社退職後も家庭用ゲームソフトをはじめパソコンゲームの開発へと活動の場を広げている。著書は『家庭用ゲーム機興亡史　ゲーム機シェア争奪30年の歴史』『ホビーパソコン興亡史　国産パソコンシェア争奪30年の歴史』『海外のゲーム&パソコンガイドブック』、監修に『懐かしのホビーパソコンガイドブック』他多数。

ツイッターアカウント
http://twitter.com/hiropapa00

画像写真は著者が撮影したものを除き、広告画像、ウィキメディア・コモンズの画像を使用させていただきました。
http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

OAK MOOK 591

アーケードゲーム進化論　シューティング編

2016年4月30日　第一刷発行

■発行人　長嶋 うつぎ
■編集人　岡田 雅
■監修　前田 尋之
■編集・執筆　前田 尋之、松田 有加、稲波 寛和、MSM5232
■編集協力　マイコン & ゲーム BEEP、高幡 創、神埼 晴郎
■本文デザイン　株式会社チアソル
■装丁　竜口智圭（タツグチ デザイン事務所）
■発行所　株式会社オークラ出版
〒153-0051
東京都目黒区上目黒 1-18-6　NMビル
［電話］
営業部：03-3792-2411
編集部：03-3793-4939
■印刷・製本　図書印刷株式会社

Printed in Japan

©2016 CHEERSOL Inc.
©2016 Oakla Publishing. co., ltd

ISBN978-4-7755-2540-1

COLOPHON

第1章

固定画面シューティングゲーム

スペースインベーダー、ディープスキャン、ギャラクシアン、ムーンクレスタ、サスケVSコマンダ、センチピード、コズモギャング・ザ・ビデオ、ずんずん教の野望

第2章

スクロールシューティングゲーム

スクランブル、ボスコニアン、ゼビウス、ソンソン、スターフォース、1942、テラクレスタ、ツインビー、エグゼドエグゼス、グラディウス、ダーウィン4078

第3章

3Dシューティングゲーム

ズーム909、アストロンベルト、スペースハリアー、サンダーセプターII、アフターバーナーII、ギャラクシーフォースII、メタルホーク、ナイトストライカー

第4章

ガンシューティングゲーム

オペレーションウルフ、マッドドッグマックリー、リーサルエンフォーサーズ、バーチャコップ、ガンバレット、タイムクライシス、ガンブレードNY、ハウスオブザデッド

第5章

FPS/TPSシューティングゲーム

バトルゾーン、センジョウ、ザイボッツ、ラストサバイバー、サイバースレッド、電脳戦機バーチャロン、機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン、ボーダーブレイク

第6章

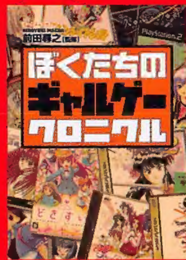
APPENDIX

パソコン&家庭用ゲーム機移植へのあくなき探求、アーケードゲームパンフレットコレクション



前田尋之のゲーム&パソコン研究本

既刊好評発売中



ぼくたちのギャルゲークロニクル

前田尋之・監修
本体1,296+税　オークス

ときめきメモリアル、センチメンタルグラフティー、ファーストキス☆物語、ラブプラス、etc…、ギャルゲーの歴史に名を刻んだ名作が甦る、ギャルゲーメモリアルブック♪



ぼくたちの美少女ゲームクロニクル(18禁)

前田尋之・監修
本体1,389+税　オークス

Windows登場以前の約1200タイトルから総勢240本を厳選セレクト。当時の世相から発売データリストまで収録したヴィンテージ美少女ゲーム紹介+研究本!

海外のゲーム&パソコンガイドブック

前田尋之・著　本体1,852+税　オークラ出版

懐かしい機種なのに見たことない!　海外で発売された家庭用ゲーム機およびパソコン400機種以上をカラーページで一挙紹介。日本はもちろん世界でも類を見ない超カタログ。

懐かしのホビーパソコンガイドブック

前田尋之・著　本体1,200+税　オークラ出版

ユニークなパソコンが大集合!　NEC、富士通、シャープといったパソコン御三家をはじめ、マイナーパソコンを含めた総勢149機種を大ボリュームカラーページで掲載。

ホビーパソコン興亡史
国産パソコンシェア争奪30年の歴史

前田尋之・著　本体1,500+税　オークラ出版

栄枯盛衰の歴史を読む 大好評シリーズ第2弾!　国産独自のパソコン規格が生まれてから終焉を迎えるまでをメーカーの戦略視点で俯瞰して読み解く、現代の歴史絵巻!!

家庭用ゲーム機興亡史
ゲーム機シェア争奪30年の歴史

前田尋之・著　本体1,500+税　オークラ出版

ファミコンで隆盛を誇った巨人・任天堂がなぜソニーに敗れたのか?　開発・販売・広報といった多角面からゲーム機、メーカー戦略を俯瞰する一冊!

OAK MOOK

アーケードゲーム進化論 シューティング編

前田尋之【監修】

オークラ出版

第1章 固定画面シューティングゲーム

スペースインベーダー、ディープスキャン、ギャラクシアン、ムーンクレスタ、サスケVSコマンダ、センチピード、コズモギャング・ザ・ビデオ、ずんずん教の野望

第2章 スクロールシューティングゲーム

スクランブル、ボスコニアン、ゼビウス、ソンソン、スターフォース、1942、テラクレスタ、ツインビー、エグゼドエグゼス、グラディウス、ダーウィン4078

第3章 3Dシューティングゲーム

ズーム909、アストロンベルト、スペースハリアー、サンダーセプターII、アフターバーナーII、ギャラクシーフォースII、メタルホーク、ナイトストライカー

第4章 ガンシューティングゲーム

オペレーションウルフ、マッドドッグマックリー、リーサルエンフォーサーズ、バーチャコップ、ガンバレット、タイムクライシス、ガンブレードNY、ハウスオブザデッド

第5章 FPS/TPSシューティングゲーム

バトルゾーン、センジョウ、ザイボッツ、ラストサバイバー、サイバースレッド、電脳戦機バーチャロン、機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン、ボーダーブレイク

第6章 APPENDIX

パソコン&家庭用ゲーム機移植へのあくなき探求、アーケードゲームパンフレットコレクション



9784775525401
1929476012968
ISBN978-4-7755-2540-1
C9476 ¥1296E

オークラ出版
雑誌 62156-95
定価：本体1296円＋税
OAK MOOK 591
発行日：2016年4月30日
発行：オークラ出版

9784775525401
1929476012968
ISBN978-4-7755-2540-1
C9476 ¥1296E

アーケードゲームの進化の歴史を紐解く!!

オークラ出版
雑誌 62156-95
定価：本体1296円＋税
OAK MOOK 591
発行日：2016年4月30日
発行：オークラ出版

前田尋之【監修】
オークラ出版

宙(そら)を駆け巡り、弾幕を潜り抜け、敵を殲滅!
シューティングの爽快感が堪らなく気持ちい〜い〜♪

アーケードゲームの進化は止まらない!!

スペースインベーダー、グラディウス、沙羅曼蛇…、アーケード・シューティングゲームの200タイトル超を厳選しフルカラーで紹介!

アーケードゲーム進化論